



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

Padua Research Archive - Institutional Repository

Atlanti. Un mondo di carte

Original Citation:

Availability:

This version is available at: 11577/3325691 since: 2020-02-07T15:39:20Z

Publisher:

Published version:

DOI:

Terms of use:

Open Access

This article is made available under terms and conditions applicable to Open Access Guidelines, as described at <http://www.unipd.it/download/file/fid/55401> (Italian only)

(Article begins on next page)

SUPSI

Tematica Biblioteca

ATLANTI
Un mondo
di carte

Sommario

Introduzione	1
Sezione 1: la storia della cartografia e la spiegazione del mondo.....	2
Sezione 2: quando il confine diventa segno	8
Sezione 3: viaggiare con la carta alla ricerca di luoghi insoliti	10
Sezione 4: mappare le emozioni	18
Sezione 5: dall'arte di mappare alla mappa in arte	24
Sezione 6: I miti di carta.....	33
Sezione 7: Atlante, spazio di scoperta per piccoli viaggiatori	35
Sezione 8: Percorsi letterari tra le mappe (di S. Fornara)	39
Tracce di percorsi tra carte e mappe (S. Fabbris).	45
A PICCOLI PASSI VERSO LA CARTOGRAFIA	47
LA MEDIAZIONE ARTISTICA	53
LA NOSTRA MOSTRA D'ARTE CARTOGRAFICA.....	59
Riferimenti bibliografici	60

Un mondo di carte

di Lorena Rocca¹ ; e la collaborazione Ornella Monti e Stefania Petralia²

Introduzione

“La mappa [...] presuppone l’idea del racconto, è concepita come un itinerario. È un’odissea.” (Italo Calvino)

Se vi va di giocare tra questo “mondo di carte”, vi renderete conto immediatamente che la mappa, anche quella che si spaccia per *la più reale*, non è la rappresentazione dei mondi così come sono, ma esattamente come li pensa l’uomo. Anche la più descrittiva rappresentazione si basa infatti sul “*disegno in piano di parte o di tutta la superficie terrestre, simbolica, in scala è semplificata ed “approssimata” per definizione*” (De Vecchis e Fatigati, 2016, p. 25). La logica simbolica cartografica è, in primo luogo, la logica dell’esclusione e della rinuncia. Dato che la sua funzione è quella della rappresentazione (e non è realtà) non afferrabile nella sua totalità (Farinelli, 1992) si riconosce alla mappa l’impossibilità di una cartografia esaustiva e l’ammissione di uno *spazio bianco*, di una *contrazione* sul foglio che fissa quello che il cartografo ritiene rilevante per rispondere ad una delle paure più pungenti dell’uomo: perdersi. Proprio queste imprecisioni, queste riduzioni, queste scelte fanno intravedere un’incertezza, danno lo spazio per un’interpretazione soggettiva che diventa una narrazione per chi la percorre. Quindi se apparentemente le mappe inseguono i nostri spostamenti, in realtà servono a viaggiare nel cervello degli uomini e spesso ne sono lo specchio del loro cuore.

La cartografia unisce lo spirito d’osservazione e d’immaginazione con il desiderio e l’azione di possesso, per cui l’osservazione di una carta geografica, oltre a suscitare memorie o fantasie di viaggio, propone considerazioni sul grado d’incidenza dell’azione del potere nella comprensione e nella costituzione del territorio. La mappa è nata, infatti, con l’esigenza di rendere esplicite le relazioni di potere (Dodge, Kitchin, Perkins, 2011) *come se si rappresentasse oggettivamente il fatto geografico*.

Questo perché ogni carta è innanzitutto un progetto che guarda a trasformare la faccia della terra a propria immagine e somiglianza. Lo sforzo degli atlanti consiste quindi non più nel sorreggere il mondo ma, al contrario, nell’impedire che esso si allontani dalle nostre possibilità sensibili (Farinelli, 1992). Hall (2004) riprende questo ragionamento e ci conduce a riflettere sul fatto che ciascuno ha una geografia propria in quanto è presente nell’uomo un istinto personale che produce l’atto di cartografare: attraverso il disegno si arriva a costruire la *nostra* mappa che ci permette di affermare la *nostra* presenza nel mondo.

L’allestimento tematico di atlanti del fondo della biblioteca del Dipartimento Formazione e Apprendimento della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana³ che qui si propone è diviso in otto sezioni che scorrono, una dopo l’altra, con l’idea che *“non esiste una carta obiettiva buona per tutti gli usi in quanto la carta è firmata e i loro autori non sono in realtà i cartografi ma i loro committenti: monarchi, prelati, strateghi, politici, burocrati. Ognuno vuole la “propria” rappresentazione dello spazio, un continente, un universo indirizzato ai propri fini, con una centralità ben individuabile”* (Antonelliana, 1983, p. 16). Il cammino tra gli atlanti evidenzia come il linguaggio cartografico nella sua storia si sia scomposto, creando linguaggi diversi anche se sempre composti di “parole mute” che hanno dato vita a vere e proprie *lingue cartografiche* con strutture singolari che, con un progressivo raffinamento, rappresentano sempre più se stesse che la realtà in quanto nella rappresentazione si realizza meglio il proprio “itinerario”, il proprio “pensiero”, il proprio “immaginario” rappresentando il mondo e il suo disegno, il pensiero e la sua inventività.

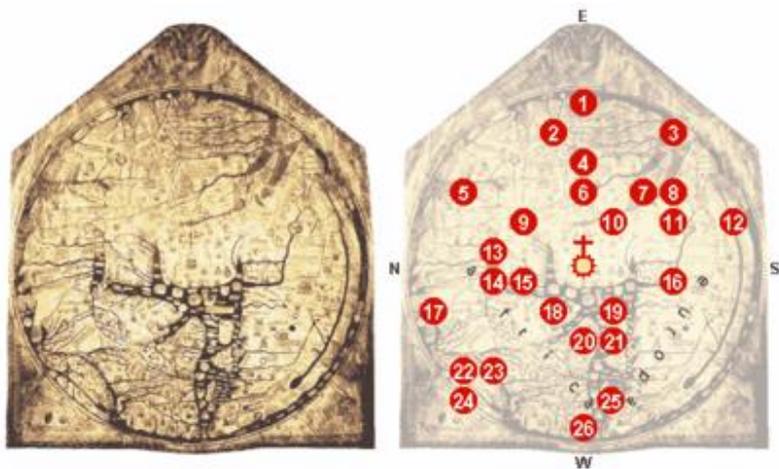
¹ Dipartimento formazione e apprendimento della Scuola universitaria professionale della svizzera italiana e Sezione di geografia dell’Università degli studi di Padova.

² : La curatela del contributo è di L. Rocca -Dipartimento Formazione e Apprendimento della Scuola universitaria professionale della Svizzera Italiana e Sezione di Geografia Università di Padova- così come tutte le riflessioni presenti all’interno del teso. Le schede degli atlanti recensiti nel contributo sono a cura di O. Monti e di S. Petralia - Biblioteca del DFA della SUPSI-

³ Il fondo di Atlanti è nato grazie alle indicazioni raccolte durante il workshop internazionale sostenuto dal Fondo Nazionale Svizzero: “*Soundmapping: A critical history of sonic cartographies*” (marzo, 2018) con il contributo particolare di Xabier Erkizia e Hillel Schwartz.

Sezione 1: la storia della cartografia e la spiegazione del mondo

Questo viaggio inizia presentando una serie di Atlanti legati alla storia della cartografia. Nelle prime pagine del volume di Brotton (2015) “Le grandi mappe” è possibile sfogliare delle tavole che risalgono a 4.000 anni or sono. Non sono carte ma incisioni, un chiaro modo dell’uomo per proiettarsi sull’ambiente. Se ci pensiamo, gli animali marcano il territorio per averne il controllo mentre l’uomo è l’unica specie in grado di restituire cartograficamente lo spazio in cui vive. Questa operazione è un’attività comune a qualsiasi razza, cultura, religione anche se ciascuno ha un modo per connotare la personale rappresentazione e tutte producono un esito parziale, imperfetto, impregnato da una forte soggettività. Un esempio su tutti: a pagina 11 del libro delle grandi mappe (Brotton, 2015) trovo la “*mappa mundi*” di Hereford.



È una carta particolare, risale all’epoca medioevale ed ha la caratteristica di essere incisa sulla pelle di un vitello. Altro primato: è la carta di dimensioni maggiori del mondo medioevale. Se la guardiamo da vicino, ritroviamo più di mille didascalie ed è possibile riconoscere una descrizione dettagliata di luoghi reali. Osservandoli con attenzione notiamo che non ci sono solo quelli, ma anche spettri, fantasmi, paure,

credenze. Insomma non c’è distinzione tra i luoghi di vita e quello che è permeato dall’immaginario religioso. Ciò che spicca con chiarezza è che, al centro esatto nella mappa, c’è Gerusalemme e man mano che ci si allontana, si trova un’umanità sempre più incerta, oscura, mostruosa. Scorrere la mappa sembra un monito. Se non si prende la via rettilinea dell’ascesa (in alto, verso est, perché la mappa in questo periodo storico è orientata con l’est in alto, rappresentazione che viene dall’eredità pagana -il dio sole- che vede il sole come inizio di tutto) se non prendi la via diretta dell’ascesa e raggiungi il Paradiso, quel che ti aspetta è scivolare verso l’inferno che abita i margini periferici della mappa.



Ancora un’altra tavola tratta da “Viaggio nel tempo” (Brown, 2018). Sono a pagina 16, qui viene rappresentata la tabula Peutingeriana (p. 16). È una rappresentazione non basata sulla scala matematica ma sulla sequenza in cui si ritrovano i luoghi lungo la strada. È chiaramente una semplificazione, come dice Baricco (2018), un cartografo che non si preoccupa delle misure o delle dimensioni è come un macellaio vegetariano. Se ci pensiamo, l’intuizione è

geniale, questa mappa è disegnata non tanto per guidare il cammino dei viaggiatori mentre viaggiano, quanto per far memorizzare loro la sequenza del viaggio prima di iniziarlo. In pratica la carta serve per contribuire a produrre delle mappe mentali, una sorta di possesso del territorio, prima di visitarlo. Nel 1931, facendo leva

sulle stesse inesattezze e su tratto infantile, Henry Beckla disegna la mappa della metropolitana di Londra. L'imprecisione è qui funzionale al movimento, alla memorizzazione degli spostamenti.

La "Storia della cartografia" (Allen, 1993) riproduce alcuni esempi della collezione di mappe e atlanti della Birmingham Central Library. La mia attenzione cade sulla carta idrografica della costa meridionale inglese di pagina 110. Come le carte successive hanno un fascino incredibile perché cambiano completamente il punto di vista. Il tuo sguardo è ora dal mare. In questa carta in particolare, la tua imbarcazione può essere piccola, e scivolare lungo il canale tra l'isola di Wight Chichester e Portsmouth. La presenza delle linee lossodromiche, indicano possibili rotte di navigazione. Il dettaglio delle secche, dei banchi di sabbia, la profondità del mare e la presenza di fari e approdi sono riportati con precisione. Le prime carte nautiche si chiamavano portolani dal latino "pilota" ed erano una guida che via via, in quello che oggi potremmo chiamare un processo partecipativo, prendevano corpo in modo dettagliato, ancora una volta con l'intento di offrire un'immagine mentale a coloro che si trovavano a solcare quei mari o ad avvicinarsi a quelle coste.

Il passaggio dalle coste alle città lo compie Knox con l'"Atlante della città" (2015). L'Autore ci porta ad adottare un altro sguardo dalle geometrie variabili attorno a realtà -le città- mutevoli e sempre più estese. Viaggiare all'interno di questo atlante permette infatti di cogliere diversi aspetti della città: dalla struttura fisica, economica, sociale e politica, alle loro interazioni reciproche e con i rispettivi *hinterland*, alle sfide e alle opportunità che esse presentano, nonché alle direzioni che potrebbero prendere in futuro. Ogni capitolo indaga un particolare tipo di città: dall'antica Grecia all'impero romano, dalle città della lega anseatica alle odierne *smart cities*, passando per la riprogettazione haussmanniana di Parigi e l'industrializzazione di Manchester. Tra le "città globali" che esemplificano la definizione di Manuel Castells -secondo cui le città globali sono i nodi e i centri di una società interconnessa a livello mondiale- troviamo Ginevra (come noto polo mondiale politico) e Zurigo (come un significativo nodo economico).

Altro sguardo tematico sulle città: a pagina 228 la *mappa delle città intelligenti* raccoglie la rappresentazione di quelle città che forniscono, grazie anche al contributo dei diversi attori, dati e notizie sulle risorse e sulle opportunità offrendo così, ai suoi abitanti, una migliore qualità della vita. Spicca tra tutte la città di Londra che, attraverso piattaforme di condivisione social, ha reso fruibili a tutti una vasta quantità di dati disponibili in modalità *open*.

Le "Dieci mappe che spiegano il mondo" (Marshall, 2017), mi riportano a una domanda di Levy: la geografia serve a fare la guerra? La risposta è assolutamente affermativa: da un lato le carte da sempre sono servite a rappresentare i fenomeni, dall'altro proprio le mappe hanno, per la loro grande forza comunicativa e persuasiva, una fortissima capacità di influenzare l'opinione pubblica. Mi fermo sull'ultima mappa di pagina 289. Siamo sulla cima del mondo e da qui l'autore Tim Marshall (2017) lancia un monito: "dalla carta appare evidente che i ghiacciai nella regione artica si stanno ritirando, rendendo le rotte navali che attraversano la regione più accessibili per periodi più prolungati nel corso dell'anno". Da questa immagine dal forte potere evocativo nasce una riflessione: quali sono i possibili scenari che accompagnano questi cambiamenti? Quali terre saranno ancora tali e quali invece sommerse dai mari? E dalla mappa si accende non solo un monito, ma una chiamata a prendersi cura di un pianeta febbricitante e bisognoso di cure.

La “Storia del mondo in dodici mappe” (Brotton, 2013), usa il potere evocativo di 12 mappe a partire dalla riflessione sui termini “mappe” e “mondi”. Entrambe queste accezioni sottolineano realtà mutevoli strettamente connesse all’uomo che stanno ad indicare uno spazio fisico del pianeta, ma anche un insieme di idee e convinzioni che ne rappresentano una visione del mondo culturale ed individuale. Il libro dimostra come, nel corso della storia, la mappa sia stata il veicolo perfetto che ha unito entrambi i concetti di mondo. Il volume, ricrea vividamente gli ambienti e le circostanze in cui queste carte sono state create, mostrando come ciascuna di esse trasmetta un’immagine estremamente ideologica del mondo: ne è un esempio la già ricordata *mappamundi* di Hereford del quattordicesimo secolo che riassume la prospettiva cristiana con al centro Gerusalemme; oppure la più antica mappa coreana che mostra la terra intera, compresa l’Europa; o la prima autentica visione del mondo globalizzato del portoghese Diogo Ribeiro agli inizi del sedicesimo secolo; per finire con la proiezione di Gall e Peters, che conserva la dimensione delle aree, nata con l’ambizione di dare uguale dignità al “terzo mondo” che, in questo modo, risulta essere più grandi dell’Europa. Nella sua lettura, Brotton rivela come ogni mappa abbia tanto influenzato quanto riflesso gli eventi contemporanei e come, leggendole, si possano meglio comprendere le civiltà che le hanno prodotte.

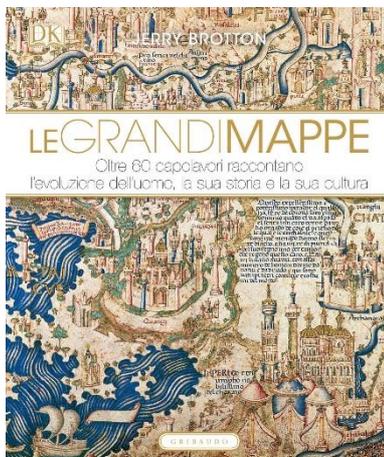


Tra le dodici mappe (Brotton, 2013), scelgo la più semplice: la mappa T-O di Isidoro di Siviglia (1472). Il mediterraneo è a forma di T che divide tre continenti: Asia, Europa, Africa. Il tutto è circondato da un cerchio, l’Oceano. La mappa è orientata con l’Est in alto. La rappresentazione è brutalmente sintetica e semplice, quasi infantile ma proprio per questo straordinaria. <<Una visione del mondo produce una mappa del mondo; ma una mappa del mondo definisce a sua volta la visione del mondo, della cultura che l’ha creata in uno straordinario atto di alchimia simbiotica>> (Brotton, 2013, p. 24).

Sempre a proposito dello svolgersi del tempo, l’“Atlante storico del mondo” di De Agostini usa la rappresentazione cartografica per fissare i fenomeni facendo leva sul potere di sintesi della mappa che riesce a fotografare lo svolgersi degli eventi e dei processi. Di grande attualità (la mappatura fissa sulla linea del tempo i fatti fino al 2017) il volume raccoglie e presenta le carte come cronotopi. Introdotto da Hermann Minkowski nel 1908, questo termine sta ad indicare l’unione delle parole greche *chrónos* (tempo) e *tópos* (luogo). Le carte presentano al tempo stesso una dimensione denotativa (dove si trova, cos’è, come appare) ed una connotativa (le territorialità di cui è segno e il ruolo che riveste qui nell’analisi).

Dallo svolgersi del tempo a quello dello spazio, il viaggio prosegue con “Atlanti celesti: un viaggio nel cielo attraverso l’età d’oro della cartografia”, tra immagini delle più celebri, rare e suggestive mappe celesti mai realizzate dal XVI al XIX secolo, viene proposto un viaggio tra le costellazioni, e i progressi portati avanti dai grandi astronomi del passato, passando poi alle interpretazioni più o meno fantasiose dei fenomeni celesti e alla evoluzione della conoscenza dell’universo da parte di chi ha fatto del suo studio la propria ragione di vita. Sfogliando questo atlante è possibile osservare come arte e conoscenze scientifiche si siano fuse tra loro in

maniera eccezionale, regalandoci mappe che sono veri e propri capolavori dell'ingegno e che, ancora oggi a distanza di secoli dalla loro realizzazione, sono capaci di trasmetterci lo straordinario messaggio per il quale sono state concepite.

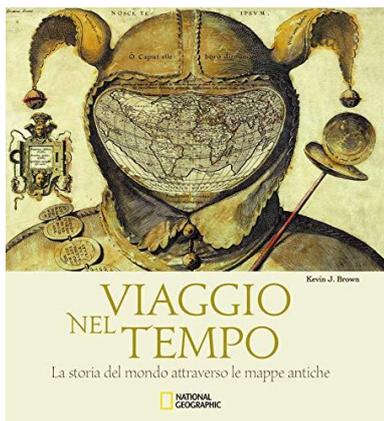


Brotton, Jerry

Le grandi mappe

Segnatura: asp 912 BROT

Le mappe rivelano molto più della semplice geografia: sono una finestra sulla cultura, le credenze e la storia delle grandi civiltà del mondo. Questo splendido libro illustrato esplora più di 60 tra le mappe maggiormente influenti per l'uomo e fornisce una visione unica di come i cartografi hanno plasmato e rappresentato il loro mondo. Mostrando come e perché ciascuna di esse è stata realizzata, Le grandi Mappe offre un'analisi approfondita e utilizza close-up e particolari per rivelare dettagli nascosti.

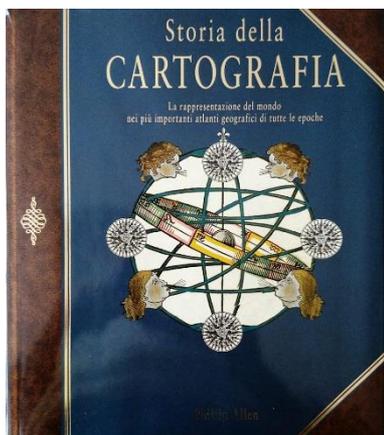


Brown, Jevin J.

Viaggio nel tempo : la storia del mondo attraverso le mappe antiche

Segnatura: asp 912 BROW

Una nuova edizione arricchita di nuove mappe per questo splendido libro che ripercorre la storia del mondo attraverso le antiche carte geografiche, dai primi esemplari al XX secolo, ricostruendo la storia della nostra percezione del mondo. Al giorno d'oggi, nell'epoca delle immagini satellitari, ci si può scordare che per secoli la Terra è stata una sconosciuta tabula rasa sulla quale gli uomini hanno impresso i propri segni e disegnato le proprie idee. Un libro per non dimenticare il passato e scoprire la nascita del mondo moderno attraverso le lenti dei cartografi.

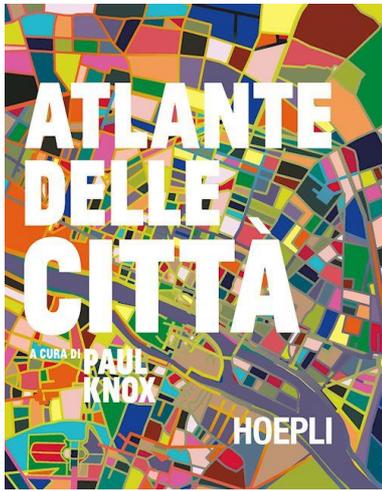


Allen, Phillip

Storia della cartografia : la rappresentazione del mondo nei più importanti atlanti geografici di tutte le epoche

Segnatura: asp 912 ALL

In un elegante edizione ritroviamo atlanti e carte geografiche provenienti dalle diverse epoche dell'umanità.

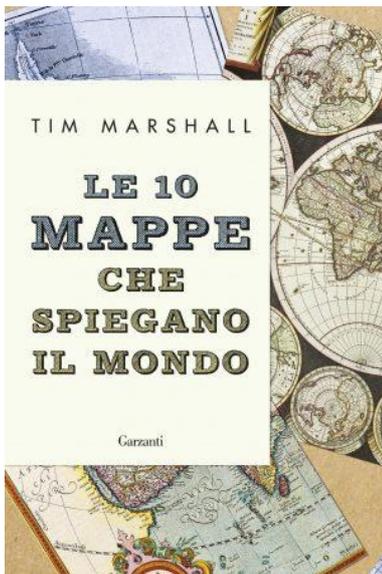


Knox, Paul L.

Atlante della città

Segnatura: asp 912 KNOX

Oltre la metà della popolazione mondiale vive oggi nelle città e si prevede che entro il 2050 questa quota crescerà fino a raggiungere i tre quarti. L'urbanizzazione è un fenomeno globale, ma il modo in cui le città si stanno sviluppando, l'esperienza della vita urbana e le prospettive future cambiano profondamente da regione a regione.

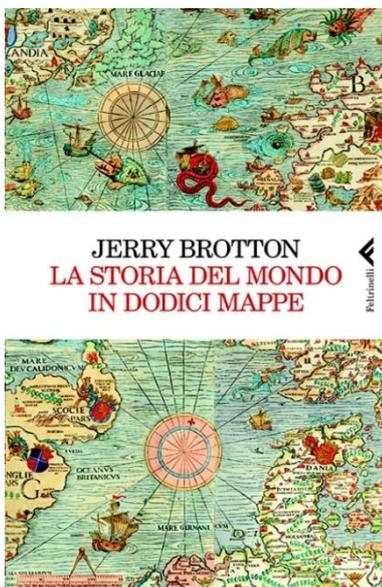


Marshall, Tim

Le 10 mappe che spiegano il mondo

Segnatura: asp 93 MARC

Per comprendere quel che accade nel mondo abbiamo sempre studiato la politica, l'economia, i trattati internazionali. Ma senza geografia, suggerisce Tim Marshall, non avremo mai il quadro complessivo degli eventi: ogni volta che i leader del mondo prendono decisioni operative, infatti, devono fare i conti con la presenza di mari e fiumi, di catene montuose e deserti. Perché il potere della Cina continua ad aumentare? Perché l'Europa non sarà mai veramente unita? Perché Putin sembra ossessionato dalla Crimea? Perché gli Stati Uniti erano destinati a diventare una superpotenza mondiale? Le risposte a queste domande, e a molte altre, risiedono nelle dieci fondamentali mappe scelte per questo libro, che descrivono il mondo dalla Russia all'America Latina, dal Medio Oriente all'Africa, dall'Europa alla Corea. Con uno stile chiaro e una prosa appassionante, Marshall racconta in che modo le caratteristiche geografiche di un paese hanno condizionato la sua forza e la sua debolezza nel corso della storia e, così facendo, prova a immaginare il futuro delle zone più calde del pianeta.

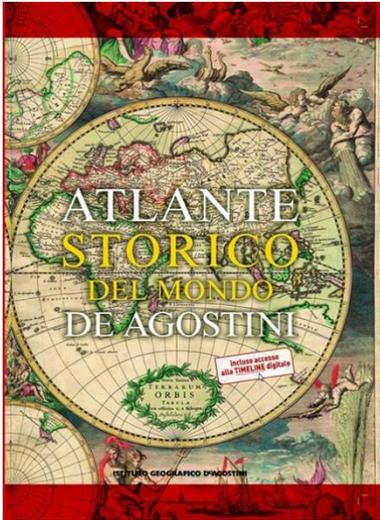


Brotton, Jerry

La storia del mondo in dodici mappe

Segnatura: asp 912 BROT

Nel corso della storia le carte geografiche hanno modellato la nostra visione del mondo e il posto che vi occupiamo. In questo brillante libro, Jerry Brotton sostiene che, lungi dall'essere meri strumenti della scienza, le mappe del mondo sono inevitabilmente descrizioni parziali e soggettive, intimamente legate ai sistemi di potere, all'autorità e alla creatività di tempi e luoghi particolari. I disegnatori di mappe non si limitano a raffigurare il mondo, lo costruiscono sulla base delle idee che si sviluppano nella loro epoca. Questo libro analizza il significato di dodici mappe del mondo, a partire dalle rappresentazioni della storia antica e per finire con le immagini satellitari contemporanee. Sebbene il modo in cui mappiamo ciò che ci circonda stia cambiando di nuovo sensibilmente, secondo Brotton le carte di oggi non sono da considerarsi più definitive o oggettive di un tempo: continuano a ricreare e mediare la nostra concezione del mondo. Dopo aver terminato questo libro, i lettori non potranno più guardare a una mappa come prima.

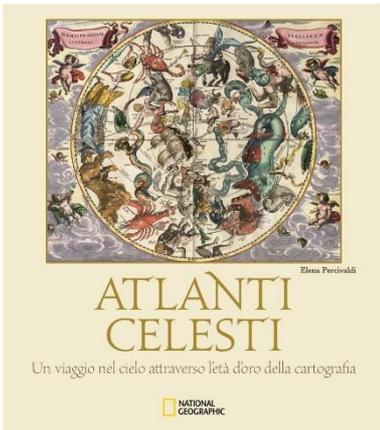


Istituto Geografico de Agostini

Atlante storico del mondo

Segnatura: asp 93(03) ATLA

Questa nuova edizione dell'Atlante ripercorre la trama della storia attraverso 93 tavole corredate da numerosissime carte, esaurienti testi esplicativi e molte illustrazioni. La cartografia, ricca di informazioni, si presta a molteplici chiavi di lettura, dal quadro d'insieme all'analisi dettagliata. I testi, integrati da approfondimenti e sintetiche cronologie, consentono di cogliere sia i momenti più significativi che gli aspetti meno noti di quanto descritto. La storia è rappresentata nel suo continuo divenire: gli eventi, proposti come quadri dinamici, sono messi in relazione fra loro come componenti di un processo fitto di intrecci. L'Atlante è suddiviso in diverse sezioni, dalla preistoria all'età contemporanea, con particolare attenzione alle problematiche del terzo millennio e ai più scottanti temi di attualità. In chiusura, una serie di tavole cronologiche ripercorrono le tappe salienti della storia dipanandosi lungo efficaci linee del tempo. Un indice dei luoghi e dei personaggi agevola la ricerca degli argomenti trattati.



Percivaldi, Elena

Atlanti celesti: un viaggio nel cielo attraverso l'età d'oro della cartografia

Segnatura: asp 912 PERC

Fin dall'epoca degli antichi egizi e dei babilonesi, l'osservazione, lo studio e la rappresentazione del cielo notturno hanno rappresentato una sfida per l'uomo, sospeso tra la meraviglia di fronte alla luminosa volta celeste illuminata dalle stelle e il desiderio di una conoscenza e di una comprensione scientifica di quanto stava osservando.



Mortarino, Alessandro

Grande atlante dello spazio

Segnatura: asp 52 GRAN

La "suggerione estetica dello spazio" suscitata dalle gallerie fotografiche in gran parte rilasciate dalla NASA. Le pagine enciclopediche descrittive del sistema solare, delle stelle, delle galassie, delle costellazioni introducono il lettore alla scoperta dell'ignoto e di frontiere sempre nuove.

Sezione 2: quando il confine diventa segno

La seconda sezione di questa esposizione “quando il confine diventa segno” inizia con l’”Atlante delle frontiere: muri, conflitti, migrazioni, confini” visti quali *specie di storia iscritta nella geografia o di un tempo iscritto nello spazio* (Tertrais, Papin, 2018, p. 21).

La prefazione di Marco Aime apre con una citazione di George Santayana “Mi sembra un’orribile indegnità avere un’anima controllata dalla geografia” (p. 12). Ancora una volta è la geografia a rappresentare una divisione, sono i nostri Atlanti a stabilirne le scissioni ma anche le prossimità in strani giochi di enclave dalle forme e dagli esiti territoriali davvero originali.

Ricordo che l’etimologia della parola *cum-finis* richiama l’azione “insieme alla fine” e segna la separazione tra due spazi fisici o culturali. Una linea quindi che al contempo indica una divisione ma anche una vicinanza. Tale vicinanza è ancora più accentuata nella parola *frontiera*, ovvero si sta di fronte, chiara la prossimità, non una linea ma una fascia dove due diversità “si fanno fronte” (p.15).

Questo Atlante parte dal *fatto*: ci sono 323 frontiere su circa 250.000 km, ma queste sono solo quelle fisiche. Poi ne esistono altre tipologie, pensiamo alle frontiere culturali, religiose etniche, linguistiche... Sfogliando le pagine di questo originalissimo Atlante ci si accorge della presenza di numerosissime enclave, ma anche contro enclave che danno vita a bizzarre matriske che è possibile inseguire tra le righe delle carte. La Svizzera compare a p. 105, siamo lungo la frontiera franco-svizzera, qui nel 1895 venne costruito l’Hotel Arbez opera di un imprenditore desideroso di sfruttare lo statuto ambiguo, l’errore nel tracciato di una piccola particella di terra: l’esito è straordinario, Parigi la considera francese, Berna elvetica.

Passando da un confine all’altro l’”Atlante dei pregiudizi” DI Yanko Tsvetkov (2016) vuol metterli a nudo. L’effetto è un’interessante triangolazione di sguardi in cui vengono rappresentati i pregiudizi di nazioni che “guardano” altre nazioni attraverso lo sguardo dell’Autore. I confini (significato) restano gli stessi, la denominazione (significante) cambia a seconda del punto di vista. La tavola dell’Europa vista dalla Svizzera è densa di umorismo: la legenda riporta 4 colori: un’eurozona segnata in rosso (più o meno corrispondente all’attuale Europa); a nord est della svizzera vi è una zona macchiata di un rosso più scuro denominata “area di espansione

Svizzera”. L’Italia è denominata “terzo mondo” mentre la Sicilia solamente “Mafia”. Il Portogallo è denominato “Spiaggia”; la Francia “Selvaggio West”; la Norvegia “Come noi ma più ricchi”; la Svezia “Come noi ma più noiosi”. Qui i confini mutano a geometria variabile e prendono le etichette e gli sguardi di quelli che sono gli stereotipi che l’Autore associa ad un popolo ed io, lettore, li interpreto con i miei filtri in una giustapposizione che parte dal confine fisico per aprirne altri.

L’orientamento infatti inizia con la geografia e riflette il bisogno di auto-consapevolezza dell’organismo. Le coordinate che definiscono un territorio sono uniche per ogni individuo e conducono ad un tipo di cartografia privata. Anche qui l’Autore, come Mercatore, non scopre nuovi mondi, piuttosto traccia nuove linee che ne modificano il volto. In tal senso, ognuno ha il proprio atlante personale e la carta diviene così un’immagine

atta a raffigurare legami tra persone, luoghi e nomi e la geografia risulta “l’immagine del mondo considerata come proiezione dei modi e dei gesti di vita” (Tedeschi, 2011, p. 80).



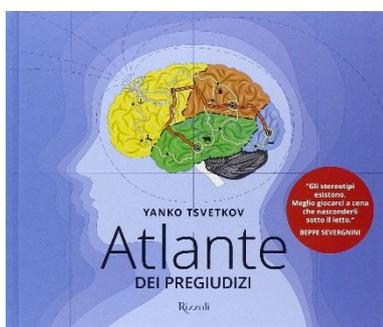
Tertrais, Bruno

Atlante delle frontiere

Segnatura: asp 912 TERT

Esistono 323 frontiere terrestri su circa 250.000 km. Aggiungendo le frontiere marittime, delimitate o meno, si arriva a un totale di circa 750 frontiere tra Stati. Alcune si attraversano facilmente, altre sono invalicabili, alcune sono visibili, altre invisibili (aeree, astronomiche). Ma esistono anche frontiere immaginarie o arbitrarie: politiche, economiche, culturali (lingua, religione, civiltà) che quasi mai coincidono con le frontiere internazionali.

Questo Atlante dedicato alle frontiere ci aiuta a capire le sfide che si nascondono dietro queste linee che dividono o uniscono i popoli.



Tsvetkov, Yanko

Atlante dei pregiudizi

Segnatura: asp 323 TSVE

Ognuno di noi elabora una sua visione del mondo e di chi lo abita. Yanko Tsvetkov è andato a caccia degli stereotipi di dominio comune e dell’idea che ogni popolo si fa dei suoi vicini. Anche ora che siamo tutti connessi, continuiamo a deliziarci con pittoreschi cliché sui paesi stranieri. L’autore ha elaborato insieme un atlante inedito, nel quale ogni mappa è un colpo d’occhio sarcastico ma sempre empatico e divertente, sui vari pregiudizi nazionali. Le differenze esistono, esserne consapevoli è il primo passo per superarle.

Sezione 3: viaggiare con la carta alla ricerca di luoghi insoliti

La terza sezione prosegue proponendo un viaggio cartografico tra i luoghi insoliti e curiosi di ogni angolo del mondo. Ogni posto, per quanto strano ti possa apparire, corrisponde ad un punto della realtà. Ma avventurarsi in queste zone sconosciute attraverso questi atlanti è il primo viaggio, il più magico, il più avventuroso e il più misterioso. Concordi con Latour (1990) la carta permette di mobilitare l'esperienza spaziale, è dominabile con uno sguardo, è riproducibile e diffondibile e permette di decidere sulla materialità delle cose senza la loro effettiva presenza. È una sorta di controllo simbolico che l'uomo impone allo spazio selezionando l'informazione a seconda degli obiettivi. Tra tutti questi luoghi insoliti il viaggio può funzionare solo se noi lettori ci facciamo trasportare da qualcuno dei segni della carta e ci facciamo trattenere nel tempo e nello spazio in un continuo dialogo con il tempo e la nostra spazialità percettiva.

Le regole cartografiche mutano così come le città cambiano. Accanto alle mappe, frutto dell'immaginario del geografo che diviene così artista, la cartografia ci conduce ad una nuova forma di carta altrettanto importante nella vita delle persone: la mappa della memoria. Quest'arte, spiega Giordano Bruno (2015) nella sua opera "Ars Memoriae", ci induce a "intendere, discorrere, aver memoria, formare immagini attraverso le facoltà della fantasia, avere appetiti, e talvolta anche a sentire come vogliamo". Infatti negli ultimi anni si sono realizzate mappe che non rappresentano più la provincia dei geografi in quanto molti territori conosciuti sono stati riesplorati e mappati in modo innovativo. L'arte della memoria può essere infatti considerata come una forma di "scrittura interiore" o "pittura interiore" che, secondo Quintiliano, scaturisce da un'esperienza narrativa e mobile dello spazio (Bruno, 2015). Infatti le mappe ci portano a riflettere anche sulle città considerate come un insieme di tante cose: memoria, desideri, segni d'un linguaggio, scambi di parole, ricordi (Calvino, 2017). In questo modo si comincia ad intravedere l'affiorare di una geografia personale che porta alla realizzazione delle mappe dell'immaginario nelle quali, sopra la terra, il mare e i pianeti si sovrappone l'organizzata cartografia del dolore, della gioia o della delusione. Quindi, le mappe, continua Harmon (2004), ci testimoniano la nostra fiducia nel valore dell'esplorazione, sia che la bussola sia rivolta verso l'interno che all'esterno. La mente diviene così l'imbarcazione che consente questo viaggio di esplorazione che non si realizza seguendo la rosa dei venti bensì si muove per associazioni. Seguendo questo percorso è infatti possibile mappare qualunque cosa catturi il nostro interesse e ci conduca ad approfondire una data conoscenza, a definire il nostro "punto di vista" che ci consente di esprimere, prima che una particolare interpretazione della realtà, una determinata visuale (Farinelli, 1992). Per esempio, Wood (Harmon, 2004) ha deciso di conoscere il quartiere mappando tutto quello che poteva essere mappato, dalle radici degli alberi, alle tubature dell'acqua e le linee del gas, dal colore delle case al colore delle foglie d'autunno, dagli indirizzi delle persone al numero di passi dal marciapiede al porticato. Questo apre nuovamente una riflessione sulle mappe della memoria che consentono di rendere conto dei luoghi e degli aspetti effimeri che li caratterizzano così come ora appaiono e come si sono modificati nel corso del tempo. Pertanto, "la città non dice il suo passato, lo contiene come le linee d'una mano, scritto negli spigoli delle vie, nelle griglie delle finestre, negli scorrimano delle scale, nelle antenne dei parafulmini, nelle aste delle bandiere" (Calvino, 2017, p. 11). Infatti, secondo l'autore si perdono le persone, si perdono le cose, i luoghi, ma se la memoria resta, in quanto esperienza di vita, allora i luoghi persistono e vanno ad arricchire la personale mappa della

geografia della memoria la quale influenza il nostro modo di rapportarci alle cose, e questo appare importante sia che si consideri il paesaggio personale che collettivo, nel quale l'intera società si riconosce. La mappa diventa così uno strumento per orientare la nostra attenzione e riflettere più attentamente analizzando alcuni particolari della realtà. Infatti "ogni uomo porta nella mente una città fatta soltanto di differenze, una città senza figure e senza forma, e le città particolari la riempiono" (Calvino, 2017, p. 33).

Nel ripercorrere le cartografie della memoria, "L'Atlante dei tesori sommersi" nasce da una passione giovanile dell'Autore, Nigel Pickford (1995) legata alla storia dei relitti. Un lavoro certosino di investigazione -attraverso i giornali di bordo, lettere, disegni racconti dei superstiti, articoli di giornale, inchieste ufficiali, bollettini, vecchie carte nautiche, spostamenti delle secche, direzioni delle maree...- in cui tutto risulta perfettamente analizzato, permette di delineare il punto esatto in cui il relitto è colato a picco. Le tavole di questo atlante prendono vita dall'età del bronzo al nostro secolo. Sono mappate infatti più di 14000 naufragi. Per ogni segnalazione è indicata la posizione del relitto, il periodo storico, il recupero e la profondità approssimativa in cui si trova (o è stato trovato) il relitto geolocalizzato secondo la scala batimetrica. Queste tavole aprono all'immaginazione: dei relitti ancora infondo al mare possiamo accarezzare l'immagine di tesori nascosti ancora lì a nostra disposizione.

L'"Atlante dei luoghi insoliti e curiosi" di Alan Horsfield e Travis Elborough (2017), fa leva sul nostro gusto nel ricercare l'inusuale e il fuori del comune. Il volume si svolge come un percorso in cui sono documentati i luoghi fragili, oscuri o dimenticati e per questo bizzarri, incredibili, fuori dell'ordinario dal carattere eccentrico che li rendono tali sulla base dall'architettura, dalla geografia o dalle condizioni presenti o future. Tra i luoghi che attirano la mia attenzione, mi fermo a pagina 196 "tunnel di ascolto della grande guerra". Siamo nella stazione per le intercettazioni telefoniche di Berlino Est (DE). Durante la guerra fredda si sentivano tante cose, ma si cercava di ascoltarne alcune. Leggo che una delle azioni più audaci messe in atto dalla CIA fu la costruzione di questo tunnel con lo scopo di pervenire le intercettazioni delle telefonate russe. Le spie riuscirono ad intercettare 172 linee telefoniche ascoltando un totale di 443.000 conversazioni. In realtà i sovietici avevano fin da subito scoperto il piano. Ci si chiede perché lasciarono che intercettassero per più di un anno le telefonate, ma forse il motivo è davvero ovvio. Ad oggi, nella Berlino riunificata, una sezione del tunnel è aperta ai visitatori e questo spaccato contribuisce a raccontare la vita ai tempi della Guerra Fredda. Ancora una volta un territorio con le sue logiche performative diventa luogo anche dell'immaginazione di ascolti e sussurri.

Gli atlanti che seguono in questa sezione fanno parte di una collana un po' insolita edita dalla Bonpiani: una serie di atlanti dalle pagine bellissime da sfogliare lentamente che ci trasportano, con stili alquanto diversi, in luoghi davvero insoliti.

Inizio il mio viaggio dall'"Atlante dei paesi sognati" di Dominique Lanni (2016). Il volume propone un'esplorazione dei luoghi desiderati in compagnia di guide eccezionali quali gli storici Erodoto, Stranbone, Diodoro Siculo oppure i viaggiatori Marco Polo e Cristoforo Colombo o i conquistatori quali Pizarro e Orellana. Compagni di viaggio sono anche romanzieri, poligrafi ed eruditi che da viaggiatori che invitano a

viaggiare tra luoghi sognati, talvolta immaginati e immaginari ma tutti, prendendo la formula di Michaux per i suoi *altrove* perfettamente reali.

Nell'Atlante delle isole remote di Judith Schalansky (2013), vi è la cartografia di ben cinquanta isole. Ancora una volta l'introduzione enuncia una passione: quello della carta, strumento dal fortissimo potere performativo, in grado di dar vita al primo viaggio: quello che accompagna le nostre dita sull'Atlante. Questo semplice gesto, che anche i bambini amano fare, porta a conquistare mondi lontani e sconosciuti. Farinelli, prendendo come riferimento Peirce, ci ricorda che «la mappa è "Segno", *representamen* perché rappresenta, (sta per) qualcosa, il suo "Oggetto", *non può funzionare senza altri due elementi, "l'Interpretante" e la "Base": il primo è un altro "segno" prodotto dal "segno" nella mente della persona per la quale esso stesso vale; la seconda ...sta al "Segno" perché esprime un'idea, una determinata angolazione*» (Farinelli F., 2008, 26). Ciò che cattura di più l'Autrice in questa triangolazione di segni è la cartografia di una piccola isola che, come un continente in miniatura, appare una macchia di terra dai confini ben definiti, perfetti, ma al tempo stesso sembra perduta e senza nessun rapporto con la terra ferma. È affascinante questa realtà tanto strutturata e al tempo stesso completamente fragile. Osservando il planisfero ci si rende conto che il più delle volte le isole vengono totalmente omesse, altre ottengono un posto nell'angolino, oppure vengono sospinte ai margini con una scala tutta loro ma senza informazioni sulla reale posizione. Queste isole sembrano configurarsi come le note a piè di pagina della terraferma, per alcuni versi superflue, ma per questo infinitamente più interessanti che il corpus dell'interno continente. Inseguendo il nome -etichetta che è espressione del controllo simbolico dell'uomo sul territorio- l'autrice ne disegna delle insolite geografie. Il viaggio tra le isole è affascinante. Ogni isola è un palcoscenico, uno spazio teatrale: tutto quello che accade qui, si trasforma in storie, diventa materia letteraria in cui fantasia e verità non sono più separabili. Il volume termina riprendendo la metafora del teatro e ci ricorda come la cartografia originariamente fosse denominata "*Theatrum orbis terrarum*" quindi teatro del mondo. Riportare la scala all'intera superficie terrestre ci riporta al desiderio che vibra in chi percorre un atlante: inseguire i più minuscoli segni sulla superficie terrestre e al tempo stesso controllare ed esplorare tutto il mondo in una sola volta. E questo l'atlante, in continui salti scala e zoom tematici, può farlo.

L'Atlante delle città perdute di Aude de Tocqueville (2015) inizia ricordando una frase di Italo Calvino tratta dalle città invisibili "il catalogo delle forme è sterminato: finché ogni forma non avrà trovato la sua città, nuove città continueranno a nascere. Dove le forme esauriscono le loro variazioni e si distaccano, comincia la fine della città". Ed è proprio di questa *fine* che si occupa l'autrice: città zittite e nelle quali l'immaginazione può dispegnarsi al punto da diventare città ideali, luoghi che abbiamo sempre sognato. L'attrazione per queste città potrebbe derivare dal nostro istinto di detective, dall'attrazione che sentiamo nel ricercare segni e tracce di città perdute. Se ci pensiamo ogni nascita è una sorpresa ed ogni morte un enigma. Per questo nel viaggio la città diventa quasi uno spazio fisico e mentale ci plasma in profondità mentre noi ne facciamo l'oggetto delle nostre fantasticherie.

L'Atlante dei luoghi maledetti di Olivier Le Carrer (2014) è una sorte di mappatura della maledizione. La rievocazione dei casi riportati ci ricorda come la calamità di un luogo dipenda dall'immaginazione esuberante

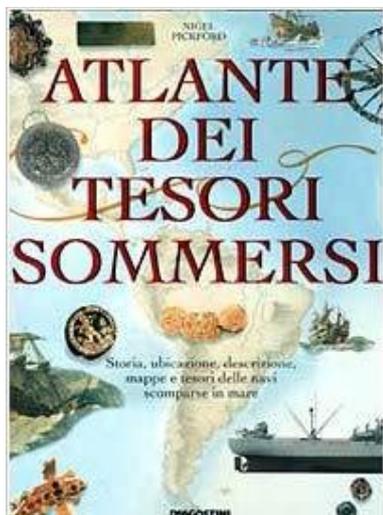
dell'uomo. I luoghi vengono raccolti in tre tipologie: a) luoghi maledetti in quanto toccati dall'ingiunzione di ordine mistico oppure da effetti paranormali, il triangolo delle bermuda ne è un esempio su tutti; b) la seconda famiglia di luoghi maledetti lo sono per ogni genere di motivo naturale (clima terribile, vicinanza ad un vulcano, colonie di bestiole, terra incoltivabile....) che guastano in modo irreversibile la vita sulla terra; c) la terza categoria raccoglie i siti resi invivibili dall'attività dell'uomo (inquinamento, criminalità, terremoto finanziario, disputa di un confine non risolvibile ecc...). Avere tra le mani un atlante di questo tipo permette di maturare una certa familiarità con dei luoghi maledetti che, non del tutto verificabili, aprono la porta alle interpretazioni più strane. Questa permette di evitare di inciampare casualmente in posti del genere oppure, per i più temerari, offre una base per progettare prossimi viaggi maledetti.

Infine, l'"Atlante dei luoghi leggendari" di Jennifer Westwood e James Harpur (1990) fornisce 36 siti ubicati in posti che, per il grandioso fascino naturale o per racconti e tradizione popolari, nel corso dei secoli hanno raggiunto un'aureola di sacralità. Laura Miller nell'"Atlante dei luoghi leggendari", raccoglie brevemente un centinaio di opere fantastiche. Le opere, appartenenti a tutti i periodi della storia dell'umanità, "raccontano di mondi che esistono solo nell'immaginazione ma che portano avanti "un dialogo complesso con il mondo reale" perché, se sono tanti coloro che leggono letteratura fantastica per "fuggire dalla realtà" è anche vero che "la maggior parte delle volte l'obiettivo della finzione è quello di mostrarci le nostre vite sotto una nuova luce". "Di tutti gli incantesimi di cui la narrativa è capace – trame coinvolgenti, personaggi verosimili, linguaggio realistico – uno dei meno considerati è il suo sapere trasportare in un altro spazio e in un altro tempo. Molti avidi lettori hanno sperimentato la sensazione, dopo aver chiuso un libro, di doversi scrollare di dosso i panorami, gli odori e i suoni di un mondo in cui non sono stati davvero, e che probabilmente non esiste affatto" ma che in realtà configura delle interessanti geografie.

Sempre mantenendo l'attenzione sui luoghi stimolanti, l'"Atlante delle avventure", (guida fotografica di Lonely Planet, 2018) è il frutto di un'opera collettiva di esploratori sparsi in tutto il mondo che hanno in comune il desiderio di avventurarsi all'aria aperta e di ricercare modi originali di esplorazione del territorio. Il risultato porta alla scoperta di 150 nazioni e raccoglie le migliori attività che si possono svolgere all'aria aperta. Testimoni privilegiati riportano alla memoria leggende o avventure che è possibile svolgere all'aria aperta solo... con un po' di pratica. La Svizzera è chiaramente presente proprio per il fatto che qui 200 anni fa è nato il turismo d'avventura quando, ricchi britannici e intrepidi poeti –quale ad esempio Lord Byron- rielabora il concetto di gran tour. Successivamente Thomas Cook seguì le orme di Byron invitando i primi turisti sulle montagne dell'Oberland Bernese. La svizzera qui è presentata dal punto di vista dell'escursionismo, dello sci, dell'arrampicata del ciclismo su strada, della *mountain bike*, degli sport acquatici dal torrentismo al *B.A.S.E. jumping*. La presentazione della nazione si conclude con un monito: non dimenticare di sfrecciare sulle 10 zipline tese tra 11 piattaforme presenti sul territorio.

Questa sezione non può che concludersi con "Atlas Obscura", volume nato da un popolarissimo sito Web in cui la parola chiave è meraviglia. Dal 2009 raccoglie recensioni di luoghi in grado di crearla. Il sito, come il libro, è una sorta di *Wunderkammer* di luoghi, un gabinetto delle curiosità che ambisce a suscitare meraviglia

e voglia di viaggiare. Alcuni di questi sono così fuori mano e talmente difficili da raggiungere che forse nessuno di noi riuscirà mai a visitarli, ma sappiamo che ci sono e questo libro contribuisce a prenderne consapevolezza. Il libro si conclude con un invito che gli autori pongono a noi affinché ciascuno si metta nelle condizioni di creare un personale atlante *oscuro*. È possibile infatti scovare delle meraviglie ogni volta che siamo disposti a scoprirle anche nel nostro vicino, anche nella nostra quotidianità.

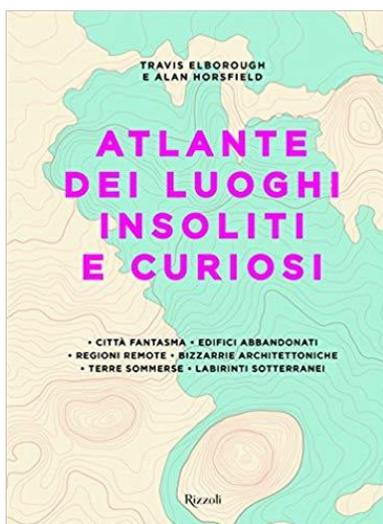


Pickford, Nigel

Atlante dei tesori sommersi: storia, ubicazione, descrizione, mappe e tesori delle navi scomparse in mare

Segnatura: asp 910 PIC

Il libro è al tempo stesso un atlante storico, un romanzo d'avventura, una guida per scoprire i relitti che giacciono sul fondo del mare e che celano enormi ricchezze. Le storie di 40 imbarcazioni naufragate, dall'epoca dei vichinghi fino ai giorni nostri, i tentativi e le spedizioni di recupero, le fotografie di gioielli, monete, porcellane, gemme e pietre che le navi e i battelli contenevano o che, in alcuni casi, contengono tuttora, le attrezzature subacquee e le tecnologie utilizzate nel campo della navigazione.

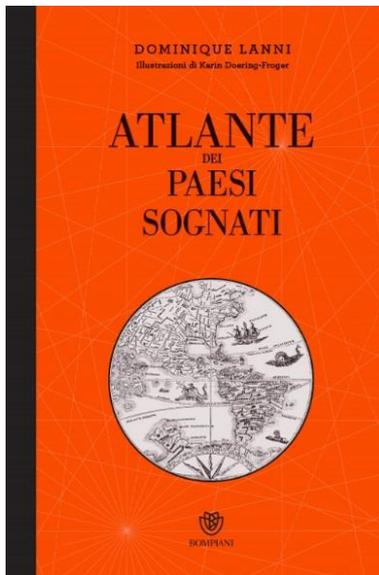


Elborough, Travis

Atlante dei luoghi insoliti e curiosi: città fantasma, edifici abbandonati, regioni remote, bizzarrie architettoniche, terre sommerse, labirinti sotterranei

Segnatura: asp 912 ELBO

Alla scoperta di città perdute, regioni abbandonate, destinazioni remote, edifici visionari e isole sommerse, accompagnati da fotografie e mappe appositamente realizzate. Questo libro celebra la varietà degli scenari terrestri e le eccezionali capacità dell'immaginazione umana. Un atlante unico nel suo genere, una ricognizione appassionata dell'insolito e del bizzarro, che invita aspiranti esploratori, viaggiatori dell'immaginario e turisti per caso a guardare il nostro pianeta sotto punti di vista inediti, per misurarne l'infinita bellezza. Un libro che documenta quanto sia pieno di sorprese il filo che lega l'umanità ai suoi luoghi.

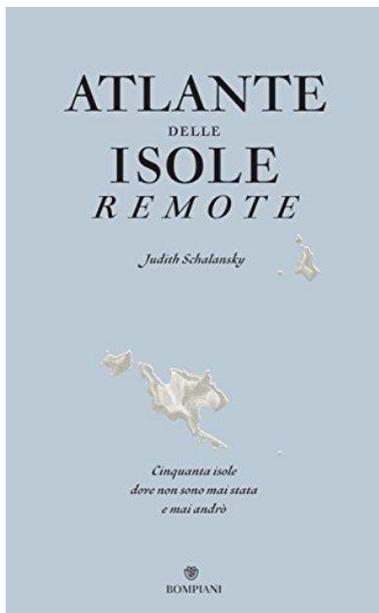


Lanni, Dominique

Atlante dei paesi sognati

Segnatura: asp 912 LANN

Il paese delle Amazzoni, il regno del Prete Gianni, la Barberia... da sempre, i paesi sognati hanno abitato le fantasie e i racconti dei grandi esploratori. Marinai, scopritori, avventurieri hanno raccontato il mondo e le sue terre lontane popolate da creature mitiche e leggendarie. Isole meravigliose come Citera, la patria di Afrodite, paesi della cuccagna come la Colchide, terra del Vello d'oro, reami selvaggi abitati da mostri come quello dei Mangbetu, imperi tenebrosi come quello dei Cimмери, abitanti delle gallerie sotterranee. Questo atlante invita a un'esplorazione poetica del mondo in compagnia dei grandi viaggiatori dell'antichità e del XVI secolo ma anche di romanzieri ed eruditi di tutti i tempi.

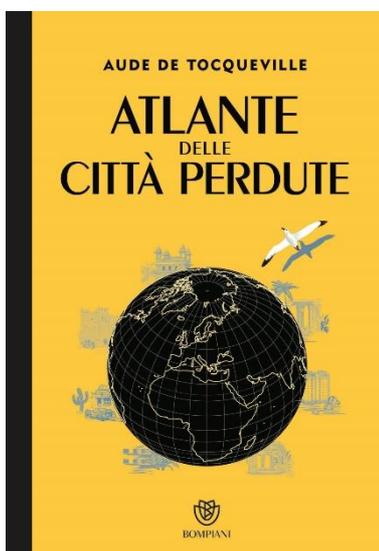


Schalsky, Judith

Atlante delle isole remote : cinquanta isole dove non sono mai stata e mai andrò

Segnatura: asp 912 SCHA

Con questo atlante, Judith Schalsky ci conduce in cinquanta isole remote, lontane da tutto e da tutti che non troverete mai con Google Earth: da Tristan da Cunha fino all'atollo di Clipperton, dall'Isola di Natale a quella di Pasqua, e ci racconta storie misteriose e bizzarre. Storie di animali rari e di uomini strani, di schiavi naufraghi e solitari studiosi di scienze naturali, esploratori smarriti e folli guardiani del faro, naufraghi dimenticati e marinai ammutinati. Sono le storie di "Robinson" volontari e involontari che dimostrano che i viaggi più avventurosi si svolgono sempre nell'immaginazione, con il dito sulla carta.

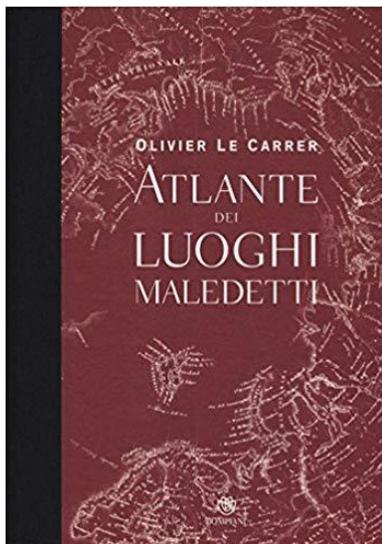


Grouard de Tocqueville, Aude

Atlante delle città perdute

Segnatura: asp 912 TOCQ

Le città sono mortali quanto le civiltà e possono sparire dalle carte geografiche. L'Atlante delle città perdute racconta destini imprevedibili eppure assolutamente reali di oltre quaranta città oggi scomparse. Dalla breve e delirante avventura di Sanzhi, a Taiwan, nata dall'immaginazione di impresari edili appassionati di design futurista, alla splendida città sumera di Mari, sperduta nel cuore della Siria, per non parlare di Prypjat', in Ucraina, lasciata dall'oggi al domani dopo la catastrofe nucleare di Cernobyl'; ciascuna di queste città abbandonate rivela i suoi misteri. Follia degli esseri umani, catastrofe naturale, avvenimento storico, declino economico...

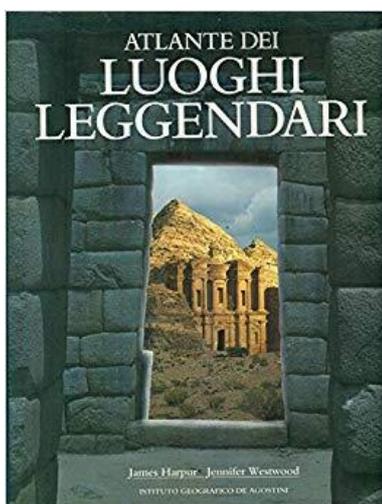


Le Carrer, Olivier

Atlante dei luoghi maledetti

Segnatura: asp 912 LECA

"L'Atlante dei luoghi maledetti" traccia un inventario inedito delle regioni meno raccomandabili del pianeta. Dalla riserva naturale di Kasanka, nello Zambia, invasa da nugoli di pipistrelli, al tenebroso faro degli uomini scomparsi di Eilean Mor, perso nelle isole Flannan, passando per la sinistra foresta dei suicidi di Aokigabara, in Giappone, o per la diabolica casa coloniale che sorge al 112 di Ocean Avenue, a Amityville, ciascuno dei quaranta luoghi censiti racchiude una storia tanto tormentata quanto affascinante. Questo atlante, vero e proprio manuale geografico dell'orrore, si sfoglia con mano febbrile, e con la paura addosso...



Harpur, James

Atlante dei luoghi leggendari

Segnatura: asp 91 HAR

Un atlante che traccia un viaggio in tutto il mondo attraverso un territorio ricco e variegato e descrive i paesaggi e gli edifici in cui mito e realtà si incontrano. Esamina paesaggi mitici come il Giardino dell'Eden, Camelot e Avalon e luoghi in cui si dice che gli dei e le dee abbiano camminato sulla terra, come il Cratere Haleakala delle Hawaii, il Monte Fuji in Giappone e il Fiume Gange in India.



Rizzoli

Atlante dei luoghi letterari

Terre leggendarie, mitologiche, fantastiche in 99 capolavori dall'antichità a oggi

In acquisizione

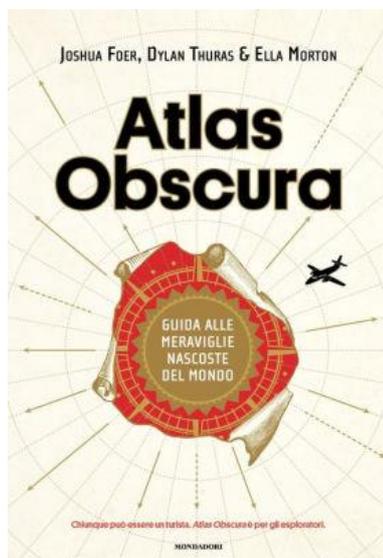
Laura Miller e uno straordinario gruppo di studiosi raccontano 99 terre leggendarie, mitologiche e fantastiche in capolavori che spaziano dall'antichità ai nostri giorni.



Lonely Planet

Atlante delle avventure : scopri un mondo di attività outdoor Segnatura: asp 912 ATLA

Libera il tuo lato selvaggio! Trekking, arrampicata, sci, canoa, mountain bike, surf e persino lanci con il parapendio faranno del tuo prossimo viaggio un'avventura mozzafiato. Ricco di informazioni, cartine, interviste, contributi di autori esperti e fotografie, questo libro ti farà scoprire un modo diverso di viaggiare in 150 paesi del mondo.



Foer, Joshua

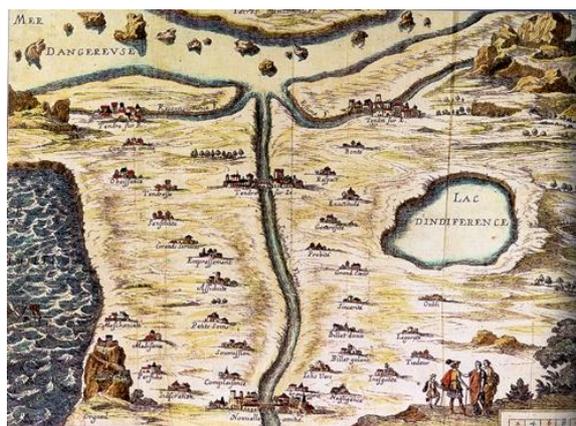
Atlas Obscura : guida alle meraviglie nascoste del mondo

Segnatura: asp 912 FOER

Nato da un popolarissimo sito web, Atlas Obscura raccoglie oltre 600 luoghi tra i più bizzarri e misteriosi al mondo. Un compendio di prodigi naturali e architettonici in grado di ispirare al tempo stesso meraviglia e il desiderio irrefrenabile di viaggiare. Dal pozzo a gradini in India che ricorda un'opera di Escher alle grotte delle lucciole in Nuova Zelanda, dal gigantesco baobab in Sudafrica che ospita al suo interno un bar alla "festa del salto del neonato" in Spagna, Atlas Obscura ci delizia mostrandoci tutto quanto, al mondo, è inaspettato, misterioso, nascosto. E ancora, il grande organo a stalattiti in Virginia, il cratere in Turkmenistan – detto la "Porta dell'inferno" – che brucia da oltre 45 anni, le bare appese alle pareti rocciose di un promontorio nelle Filippine, o il "pronosticatore di tempeste" azionato da sanguisughe conservato nel Devon, in Inghilterra... Più Wunderkammer che guida tradizionale, Atlas Obscura è dedicato al viaggiatore da poltrona come all'amante delle avventure più estreme.

Sezione 4: mappare le emozioni

La quarta sezione parte da una carta davvero affascinante: la *Carte du payse de Tendre*. Nel 1654, a corredo del romanzo *Clélie*, Madeleine de Scudéry pubblica una mappa incisa da François Chauveau conosciuta come “Mappa del paese della Tenerezza” di sua creazione. Come ci ricorda Bruno nel suo “atlante delle emozioni” questa è un punto di svolta, l’incarnazione di un viaggio narrativo in cui viene visualizzato, in forma di paesaggio cartografico, l’itinerario emotivo di cui parla il romanzo (p. 11) in un continuo flusso e riflusso di esperienze corporee che vengono fissate, con l’arte della mappatura, su una carta. Attraverso questa forma cartografica, il discorso stesso diventa oggetto di mappatura, in bilico tra anatomia e cosmografia. Si ricorda che la cartografia, in questo periodo, era uno strumento di potere nelle mani dell’uomo che se ne avvaleva per esercitare il suo controllo sulla natura. Qui si declina totalmente al femminile ed è in grado di dare espressione ai pensieri, alle percezioni e alla comunicazione (Bateson, 1979). La *Carte du payse de Tendre* è infatti una carta che apre una tradizione tutta al femminile di narrazione cartografica delle emozioni. Il salotto di madame Scudéry era oggetto di una forma collettiva di mappatura in cui venivano tracciati paesaggi percorsi dagli affetti in una sorta di forma letteraria topografica atta a sviluppare una nuova forma geografica di pensiero (Bruno, 2015, p. 266). La *Carte du Pays de Tendre* presenta infatti un paesaggio multiforme: terra, mare, fiume, lago, alberi, qualche ponte e svariate città che nascondono un mondo di affetti, esprimono un passaggio interiore in cui le emozioni assumono la forma di una topografia mobile. Attraversare quel territorio significa immergersi nel flusso/reflusso di una psicogeografia personale e tuttavia sociale. Nella *Carte du payse de Tendre* la tortuosa circolazione ricorda quella dei vasi sanguigni e la conformazione del paesaggio assomiglia all’interno del corpo femminile in una sorta di viaggio in cui il corpo, inserito nello spazio della mappa, viene cartografato come spazio (Bruno, 2015, p. 282). “Se il paesaggio diventa un corpo, il corpo diventa a sua volta un luogo di cui disegnare la mappa” (Bruno, 2015, p. 283) dando forma a pratiche discorsive, a nuovi spazi di scrittura che attivano l’immaginazione mentale che dallo spazio arrivano al corpo e viceversa.



Carte de Tendre ou Carte du Pays de Tendre.

Dalla *Carte du payse de Tendre* prende vita un interessante filone artistico che considera la mappa come mediatore espressivo e narrativo in grado di creare un movimento, di proporre un viaggio di esplorazione non necessariamente da destra a sinistra ma percorribile secondo moti non previsti o prevedibili.

Infatti presenta degli itinerari relazionali multipli che possono essere percorsi in modi e direzioni differenti attraversando così un regno popolato di città e paesaggi (Bruno, 2015). Si coglie quindi la libertà affidata al viaggiatore che può vagabondare e persino perdersi in questo giardino di emozioni, che diviene, nel contempo, mappa e veduta. La mappa emozionale è disegnata come un luogo che, mentre lo si attraversa, evoca l'emozione in forma di movimento.

Giuliana Bruno (2015) nel suo "Atlante delle emozioni" sottolinea come, attivando questa particolare forma di mappatura, si supera l'orientamento critico che considera la mappa un concetto unificante e totalizzante, prodotto da un occhio distante; si oltrepassa quindi questa posizione che conduce ad un'idea di mappa riduttiva, posta interamente al servizio del potere per giungere, lungo questo cammino, alla mappa emotiva. Ciò che rimane nell'ombra sono, ancora una volta, i margini raffigurativi della cartografia e la varietà dei procedimenti di mappatura, in quanto con la mappa del paese della tenerezza si comincia a definire una geografia discorsiva e movimentata da diverse modalità di lettura dello spazio. In questa cartografia che rappresenta il più aperto fra i testi cartografici dei sentimenti.

La mappa crea così il tragitto per chi le usa per viaggiare, o per chi ne attraversa il paesaggio nel travaglio della vita (Bruno, 2015). La carta del paese della tenerezza diviene quindi l'incipit di un viaggio nella geografia emozionale, in cui i propri paesaggi interiori diventano geografie iconografiche, simboliche e metaforiche. Infatti i territori disegnati sulla mappa non sono tutti raggiungibili, ci sono dei luoghi misteriosi che lasciano lo spazio all'immaginazione dell'osservatore. Bruno (2015) sottolinea come "il paese esisteva solo sulle sue mappe [...] e il viaggiatore creava il territorio attraversandolo a piedi" (p. 273). In questo viaggio vengono quindi cartografate le emozioni, il mondo viene vissuto emotivamente proiettando su di esso i paesaggi interiori. Lo spazio della mappa, come lo spazio del viaggio che la precede diventa la pagina vuota di un palinsesto culturale. "Lette come le si attraversa, le mappe, [...] sono frammenti che possono rivelare la cultura del loro tempo, collocandoci in una pluralità di luoghi e non luoghi" (Bruno, 2015, p. 251). Concludendo, l'autrice riflette sul fatto che nella cartografia emozionale la storia si scrive sulla fisiologia dello spazio e si anima nel suo ritmo geo-psichico, infatti la mappa non si rivela più solo come uno spazio geografico bensì anche come un veicolo storico in quanto ciò che osserviamo diviene il prodotto dell'umano sentire e organizzare le cose. La mappa diventa così una "trasposizione diretta di un itinerario, [che] costituisce il testo di un possibile discorso narrativo" (Louis Marin in Bruno, 2015, p. 251). Ogni carta è quindi un'immaginazione, e in questo, sta il suo potere performativo in quanto l'immaginazione cartografica è la sola forza in grado di invadere ciò che non si conosce, la conoscenza cartografica diventa quindi la traduzione del mondo in immagine mediante un operatore epistemologico: il come se (Bonazzi, 2011). Attraverso questo come se, spiega l'autrice, l'immagine della carta cambia, non si abita più una tavola, una carta geografica perché il linguaggio geografico muta, diventa la via d'accesso all'immaginazione e permette la costruzione di nuovi spazi. Bisogna allora sottolineare l'importanza dell'illusione spaziale che non deriva né dallo spazio geometrico in quanto tale, né dallo spazio visivo delle immagini rappresentate ma dal continuo oscillare da un linguaggio all'altro, quindi dal continuo passaggio dal codice visuale al fatto geometrico. Infatti il concetto di spazio non è nello spazio, non ha per contenuto lo spazio assoluto ma denota e connota tutti gli spazi possibili, astratti o 'reali', mentali e sociali e quindi anche lo spazio di rappresentazione e la rappresentazione dello spazio (Lefebvre, 1976).

Una recente interpretazione vede, nell'“Atlante del mondo interiore” di Jean Klare, Swaaij Louise Van (2001), un viaggio indeterminato in movimenti possibili e dalle numerose destinazioni. La mappa emozionale è infatti disegnata come un luogo che, mentre lo si attraversa, evocava l'emozione in forma di movimento, un movimento lento, sensazionale, un moto non solo cinetico o cinestetico ma che consente al mondo esterno di trasformarsi in mondo interno attraverso il percorrere tranquillo di questi itinerari.

In “*Maps of the Imagination*”, Peter Turchi (2007) afferma che le mappe aiutano le persone a capire dove si trovano nel mondo allo stesso modo in cui la letteratura, sia essa realistica o sperimentale, tenta di spiegare le realtà umane. L'autore esplora il modo in cui scrittori e cartografi usano molti degli stessi dispositivi per progettare ed eseguire il loro lavoro. Di volta in volta infatti prendono decisioni cruciali su cosa includere e cosa lasciare fuori, con l'intento, condiviso reciprocamente, di arrivare *da qui a lì*, senza eccesso di bagaglio o un surplus di informazione. Scrittori e cartografi inoltre si basano su un sistema di proiezioni in grado di ritrarre la tridimensionalità del mondo nella bidimensionalità della carta, operazione che, del resto, anche gli scrittori fanno nel proiettare un'opera letteraria dall'immaginazione alla pagina.

Sulla stessa riflessione, “*Deep maps and spatial narratives*” a cura di David J Bodenhamer, John Corrigan e Trevor M Harris (2007) è un'opera che approfondisce lo stretto legame tra mappatura e narrazione. Entrambe queste attività sono costantemente incomplete e lottano per catturare e infondere significato ai pensieri astratti nel tentativo di dare forma ad una rappresentazione più profonda, perspicace, riflessiva -forse donchisottesca- dello spazio. Le mappe qui riportate frutto di un processo narrativo sono dettagliate a tal punto da configurarsi quali raffigurazioni multimediali di un luogo e al tempo stesso di persone, edifici, oggetti, flora e fauna che co-esistono al suo interno e che sono inseparabili dalle attività della vita quotidiana. Queste raffigurazioni comprendono inoltre le credenze, i desideri, le speranze e le paure dei residenti e contribuiscono ad intessere legami complessi tra gli elementi nel tentativo di offrire un contesto spazio-temporale e di fornire una piattaforma per una narrazione georeferenziata. Gli autori che hanno contribuito alla stesura dell'opera provengono da una varietà di discipline epistemologicamente lontane (quali storia, studi religiosi, geografia, scienza dell'informazione geografica e informatica) ed ognuno di loro applica i concetti di spazio, tempo e luogo a questioni fondamentali per la comprensione della società e della cultura. Le mappe fungono da piattaforme comuni in grado di far convergere e di rendere possibile il tracciato di numerosi percorsi di esplorazione intellettuale il tutto facendo uso di un nuovo spazio creativo che è visivo, strutturalmente aperto, multimediale e multifunzionale.

A concludere il rapporto tra narrazione e carta vi è l'“Atlante della biblioteconomia moderna” di David Lankes (2014). Che le biblioteche esistano da millenni è un dato di fatto, ma oggi la biblioteconomia è alla ricerca di solide basi teoriche in un contesto informativo sempre più frammentato (e sempre più digitale). Che cosa è la biblioteconomia quando non comunica con la catalogazione, la collezione, e gli spazi delle biblioteche? La visione di una moderna biblioteconomia deve andare oltre l'applicazione delle tecnologie dell'informazione e di Internet e deve fornire una base duratura per la disciplina. Il libro di Lankes è una riflessione sulla

biblioteconomia e la biblioteca, guidata dal principio che la conoscenza viene creata attraverso la conversazione. I bibliotecari possono avvicinarsi al loro lavoro con un nuovo approccio, come facilitatori e mediatori delle conversazioni dei membri delle comunità di riferimento, comunicazioni che devono cercare di arricchire, acquisire, memorizzare e diffondere fra comunità diverse ma potenzialmente affini. Toccando sia la teoria che la pratica, l'Atlante proposto in questa accurata traduzione dall'inglese è uno strumento che può essere utilizzato come libro di testo, manuale di conversazione e invito all'azione.



Bruno, Giuliana

Atlante delle emozioni : in viaggio tra arte, architettura e cinema

Segnatura: asp Co 2.509

Che cos'è la "geografia emozionale"? È che la domanda a cui Giuliana Bruno risponde attraverso le pagine del suo "Atlante delle emozioni", un sapiente e avvincente excursus che va dalla geografia all'arte, dall'architettura al design e alla moda, dalla cartografia al cinema, avventurandosi in un paesaggio vario e incantevole nel tentativo assolutamente originale di condensare in un'unica mappa la storia culturale delle arti visive e dello spazio. Vedere e viaggiare - sostiene l'autrice - sono inseparabili, e lo dimostra grazie a un montaggio evocativo di parole e immagini che trasformano il voyeur in voyageur.

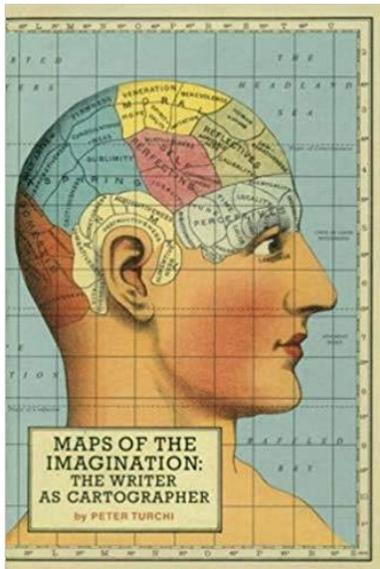


Swaij, Louise van

Atlante del mondo interiore

Segnatura: asp Co 30.29

Con l'Atlante del mondo Interiore il lettore può partire per i Vulcani di Passione lasciandosi alle spalle le Montagne di Lavoro o veleggiare sul Fiume della Coscienza. Può superare il Deserto del Vuoto e arrivare finalmente, attraverso le Pianure della Solitudine, alla Città del Coraggio. Le 21 cartine che compongono questo atlante - ciascuna dedicata ad una zona del mondo interiore - raffigurano un universo comune di esperienze, pensieri e sensazioni.

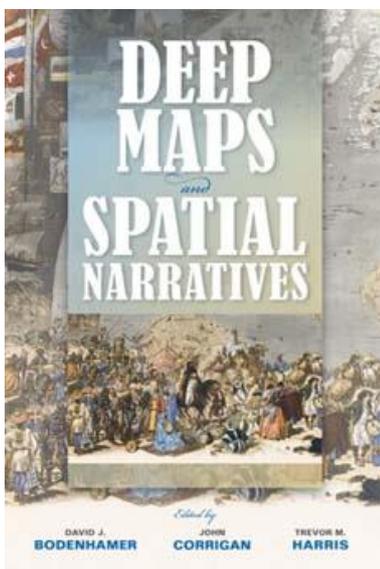


Turchi, Peter

Maps of the imagination : the writer as cartographer

Segnatura: asp 91 TURC

In Maps of the Imagination, Peter Turchi posits the idea that maps help people understand where they are in the world in the same way that literature, whether realistic or experimental, attempts to explain human realities. The author explores how writers and cartographers use many of the same devices for plotting and executing their work, making crucial decisions about what to include and what to leave out, in order to get from here to there, without excess baggage or a confusing surplus of information.

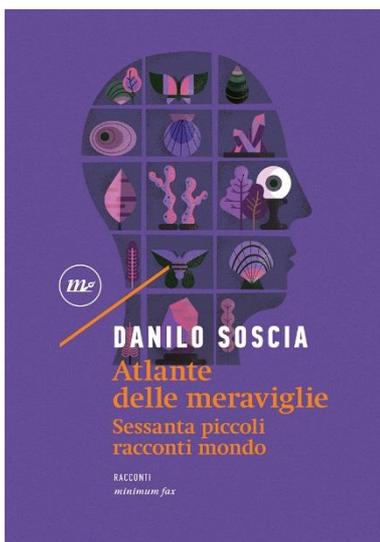


Bodenhamer, David J.

Deep maps and spatial narratives

Segnatura: asp 91 DEEP

Deep mapping, spatial storytelling, and spatial narratives are incomplete terms struggling to capture and imbue meaning to abstract thoughts of a more profound, insightful, reflexive, multimediac, perhaps quixotic representation of humanistic space than currently prevails.

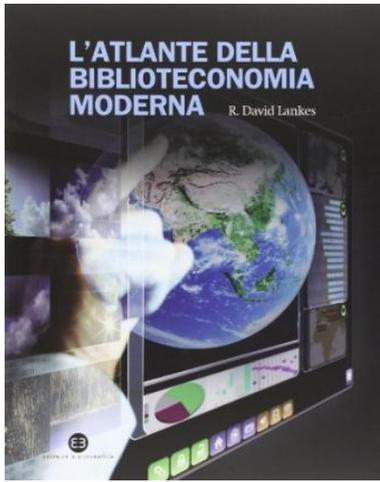


Soscia, Danilo

Atlante delle meraviglie : sessanta piccoli racconti mondo

Segnatura: asp R SOSC

C'era una volta la Wunderkammer, la camera dei prodigi: collezione di oggetti rari e squisiti, meraviglie della tecnica, orrori sublimi della natura e della storia. Danilo Soscia riprende questo immaginario e raccoglie sessanta parabole esemplari, memorie infedeli, miti e fantasmi, inventando una sulfurea e personalissima Spoon River e narrando con uno stile potente e originale le inquietudini e le ossessioni che da sempre attanagliano il cuore e la mente degli uomini.



Lankes, R. David

L'atlante della biblioteconomia moderna

Segnatura: asp 02 LANK

Le biblioteche esistono da millenni, ma oggi la biblioteconomia è alla ricerca di solide basi teoriche in un contesto informativo sempre più frammentato (e sempre più digitale).

La visione di una moderna biblioteconomia deve andare oltre l'applicazione delle tecnologie dell'informazione e di Internet e deve fornire una base duratura per la disciplina. Il libro di Lankes è una riflessione sulla biblioteconomia e la biblioteca, guidata dal principio che la conoscenza viene creata attraverso la conversazione. I bibliotecari possono avvicinarsi al loro lavoro con un nuovo approccio, come facilitatori e mediatori delle conversazioni dei membri delle comunità di riferimento, comunicazioni che devono cercare di arricchire, acquisire, memorizzare e diffondere fra comunità diverse ma potenzialmente affini

Sezione 5: dall'arte di mappare alla mappa in arte



A partire da queste riflessioni si propone qui di sospendere il giudizio, di fare i conti con il limite fisico del corpo, e di cogliere il pretesto di andare oltre alle forme, ai segni e agli schermi proiettivi per rispondere all'invito di costruire una narrazione, una chiave ironica di senso attraverso un'operazione di arte della mappatura che supera la ragione cartografica.

Infatti, le mappe hanno, per lungo tempo, offerto un sorprendente materiale fertile per l'espressione e l'intervento artistico, poiché, ci sottolinea Hawkins (2013), ciò che è fissato in una mappa artistica è la "natura del mondo in cui vogliamo vivere", si tratta quindi di un disegno attento al potere della creazione del mondo, dalle quali è possibile leggere quello che Shelby Foote in "The Civil War" definisce come l'"ideale itinerario" nel quale risiede tutta la creatività umana che può portare ad un passaggio immaginario attraverso il mondo fisico. Emerge così una fase di transizione tra la visione e la volontà che conduce il lettore ad esigere più informazioni; infatti quello che si ricerca nella mappa, non è la descrizione della realtà del territorio che essa raffigura, ma una

serie di informazioni possibili, che in parte sono state già previste da chi ha realizzato la carta o che sono legate all'interesse di chi le consulta. "Dal punto di vista culturale infatti 'la carta non si limita a rispecchiare la realtà, ma la 'costruisce' plasmandola in modo più o meno consapevole secondo i valori e gli obiettivi propri del suo artefice e del suo committente, entro un determinato quadro socio- culturale" (Sturani, 2004, p. 79). Ci sono quindi mappe per ogni dove, e se le mappe invitano a viaggiare allora le mappe personali ispirano a un viaggio che conduce ad associazioni totalmente differenti, come nel caso di "*New Map of the Journey of Life: The Roads to Happiness and Misery*" che si presenta come una mappa accurata che ci porta ad esplorare le strade, le città e i paesi che ci conducono verso la felicità e la tristezza.

Infatti, questo diverso paesaggio, argomenta Hall (Harmon, 2004) non trova corrispondenza al di fuori dell'immaginazione, non esiste in nessun posto al di fuori della nostra testa. Quindi, probabilmente, scrive Tedeschi (2011), uno dei motivi per cui l'arte concettuale ha fatto così abbondante ricorso alle mappe e al linguaggio della denotazione geografica, consiste proprio nella corrispondenza di queste con processi di pensiero che sono ormai connaturati al livello logico di conoscenza della realtà.

In *The Map as Art: contemporary artists explore cartography* di Katharine Harmon, Gayle Clemans (2010) le mappe sono nelle mani dell'artista. Alcune sono proposte quali strumenti semplici, confortevoli nella loro forma familiare; altre conducono a destinazioni diverse: luoghi capovolti o al di fuori, territori pieni di segni capiti solo dal loro creatore, regni connessi più alla mente interiore che al mondo esterno. Questi sono i luoghi delle mappe degli artisti, quella felice combinazione di informazioni e illusioni che fiorisce allo stesso modo

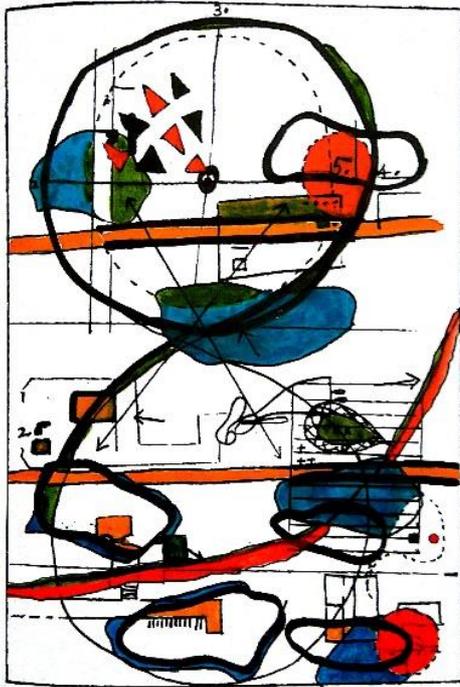
negli studi sotterranei e nelle gallerie d'arte. Non sorprende che, in un'epoca di politica, cultura ed ecologia globalizzata, gli artisti contemporanei siano attratti dalle mappe per esprimere le loro visioni. Usando la vernice, il sale, gli strofinacci, i souvenir o il proprio corpo, gli artisti in realtà, proprio attraverso la mappa, esplorano un mondo libero da vincoli geografici.

Sfogliando *Mapping it out: an alternative atlas of contemporary cartographies* a cura di Hans Ulrich Obrist (2010) è chiara la funzione della geografia che non si arresta alla registrazione di forme, misure, relazioni fisiche, ma è riflessione sull'immagine del mondo, che presenta una radice simbolica, allegorica o anche, filosofica che acquista un significato in relazione al contesto di riferimento in quanto ogni mappa ha sempre un 'autore', un 'soggetto' e un 'tema'. Vediamo così sprigionarsi il potere dell'immaginazione nei territori del sogno, della notte, dell'ignoto e dell'iperbolico (Milani, 2001). Quindi, l'abilità della mente umana di evocare, la disponibilità a riempire i vuoti, l'urgenza di conoscere il tutto contribuisce a determinare quello che le mappe sono diventate nelle mani degli artisti: uno strumento del destino che può essere privato o pubblico. In questo senso la carta può essere giudicata come una forma di appropriazione, oltre che di descrizione del reale, è immagine della conquista e della qualificazione di uno spazio geografico.

Intraprendendo questo viaggio attraverso il territorio delle emozioni, si torna costantemente sul concetto di luogo e di topofilia, introdotto nel 1974 dal geografo Yi-Fu Tuan, secondo il quale lo scopo della geografia è quello di studiare i sentimenti, le percezioni e le sensazioni che l'uomo manifesta nei confronti dei luoghi e degli spazi, concetti chiave della geografia umanista di cui Tuan è uno dei massimi esponenti. La nascita di questa prospettiva umanista della geografia viene comunemente legata alla pubblicazione nel 1961 dell'articolo di David Lowenthal "Geography, experience and imagination: towards a geographical epistemology", nel quale l'autore sottolinea come la conoscenza geografica del singolo e della società si sia sempre fondata su geografie personali. Ecco perché egli invita i geografi a considerare con grande cura "le relazioni tra il mondo esterno e le immagini contenute entro le nostre teste". Infatti, ogni immagine e idea del mondo è composta da esperienze personali, apprendimento, immaginazione, e memoria. Si giunge così a questa nuova prospettiva umanista dove la conoscenza del mondo si sviluppa attraverso le possibilità e le limitazioni offerte dai nostri sensi. Questa profonda conoscenza, sviluppata nel corso del tempo, richiede un contatto diretto e una lunga frequentazione con l'ambiente e permette lo sviluppo dei sentimenti di attaccamento o di distacco dal luogo. A questo proposito, Yi-Fu Tuan (1977) distingue due tipologie di luoghi caratterizzati da: i simboli pubblici, compresi essenzialmente attraverso l'organo della vista e i campi d'attenzione che, poiché evocano emozioni, possono essere compresi solo attraverso il coinvolgimento degli altri organi di senso. Quindi la costruzione del concetto di luogo e spazio non si sviluppa solo in rapporto alla vista ma, in questa prospettiva, emerge l'aptico, un fattore di formazione dello spazio sia geografico sia culturale. "Secondo l'etimologia greca, aptico significa "capace di entrare in contatto con". In quanto funzione della pelle, l'aptico, derivato dal tatto, costituisce il mutuo contatto tra noi e l'ambiente, entrambi ricettori e portatori di un'interfaccia comunicativa" (Bruno, 2015, p. 6). Infatti questo canale comunicativo coinvolge due sensi cognitivi: il tatto che fornisce la consapevolezza degli stimoli e il senso cinestetico che invece fornisce delle informazioni sulla posizione del proprio corpo ed il movimento. Il segno dell'aptico, spiega Bruno (2015)

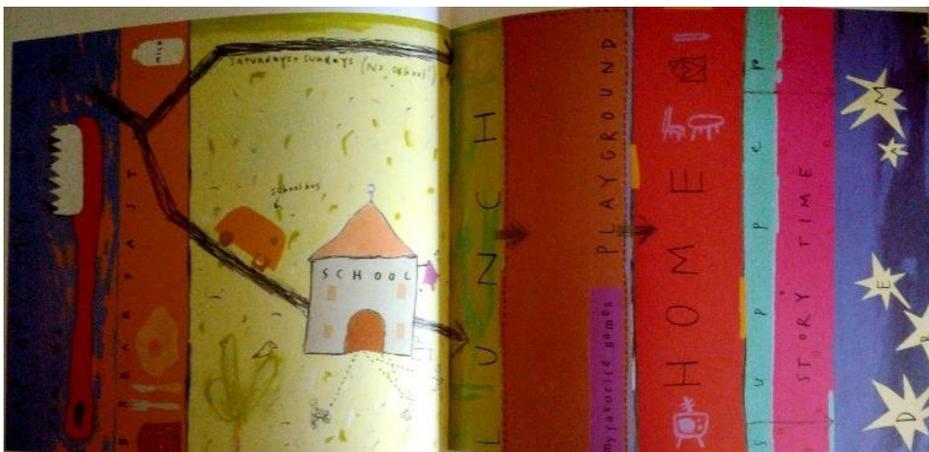
gioca un ruolo tangibile nel nostro “senso” comunicativo della spazialità, tracciando così i nostri modi di entrare in contatto con l’ambiente. Secondo la geografia umanista lo spazio è interpretato attraverso il pensiero astratto, mentre è possibile attribuire al luogo, inteso come entità unica, dei significati e dei valori differenti in base all’approccio utilizzato per osservare la realtà. Secondo Yi-Fu Tuan è in questa direzione che emerge la sensibilità degli artisti capaci di interpretare un luogo sia come simbolo pubblico che come campo d’attenzione entrando in un contatto più profondo con il medesimo.

Katharine Harmon Katharine Harmon in *You Are Here* (2004), ha ispirato legioni di nuovi devoti di mappe fantasiose raccogliendo delle esemplificazioni davvero significative.



Ne è un esempio “Dream Mapping” realizzata da un gruppo di dieci persone che sono state invitate dall’artista Susan Hiller a dormire fuori nella notte del 23- 24 agosto 1974 e a registrare i loro sogni mappandone gli eventi e le strutture, queste mappe sono state sovrapposte fino a crearne una collettiva il cui scopo era quello di permettere ai partecipanti di riflettere sulla mappatura di un luogo effimero e ideale. Questo ci permette di osservare come le mappe sono anche un veicolo per l’immaginazione perché ci riempiono di energia, ci incuriosiscono e ci rendono pronti ad andare avanti in quanto trovano la loro essenza in altri scopi e non semplicemente a portarci da un punto A ad un punto B (Hall in Harmon, 2004). Pertanto, osservare queste carte, non ci porta solo a riconoscere fonti geografiche reali o possibili quanto piuttosto ci conduce ad individuare similitudini figurative.

Un altro esempio Sara Fanelli nel 1995 ha realizzato una mappa denominata “Map of My Day” nella quale ha rappresentato varie sfaccettature del mondo dei bambini, ispirandoli a creare la loro mappa. Attraverso la scelta di questa opera, Harmon (2004) ci sottolinea come anche i bambini siano dei cartografi, avidi di rivendicare il loro territorio ed imporre un ordine nei dintorni che si estendono e diventano, giorno dopo giorno, più complessi.



È quindi attraverso la cultura che attribuiamo un significato alla nostra percezione del sensibile. In questa prospettiva lo spazio diventa la posta principale di tutte le azioni, inoltre, pur continuando ad essere il luogo delle risorse,

esso diventa qualcosa di molto diverso da un semplice supporto teatrale, da una scena indifferente.

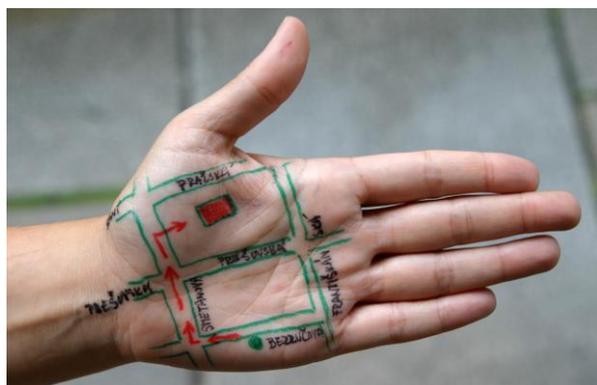
“La natura, quando risalta, fa tutt’uno col suo essere, per poi venir diversamente interpretata a seconda degli stili e degli artisti” (Milani, 2001, p. 124). Emerge nuovamente come la percezione della realtà sia legata all’aspetto culturale infatti Arhneim in un saggio dedicato alla percezione delle mappe sottolinea la funzione cumulativa della percezione in quanto “ogni autentica conoscenza implica una percezione che possiamo definire ‘gestaltica’, ossia strutturata, autonomamente configurata” (Dorfles in Arnheim, 1991, p. 11). L’esperienza è quindi costituita da degli insiemi percettivi già precostituiti e organizzati in maniera significativa. Per lo studioso, infatti, l’atto percettivo non è mai isolato, ma fa parte di una serie, infatti, *“ogni percezione è anche pensiero, ogni ragionamento è anche intuizione, ogni osservazione è anche invenzione”* (Arnheim, 1991, p. 27). Questo movimento percettivo incorpora il passato e si incide nella memoria. Ogni percezione è dunque intenzionale e fondativa, ecco perché Turri (2008) afferma che *“il mondo è ciò che percepiamo”*. Ciò che osserviamo è quindi il prodotto indubitabile dell’umano sentire e organizzare le cose. Siamo quindi gli artisti della visione che appare dinanzi a noi. La percezione degli stimoli e la loro decodifica è infatti legata al percetto ovvero al *“risultato del processo di percezione, della decodifica e dell’interpretazione della stimolazione sensoriale”*, è quindi la configurazione mentale che si ‘astrae’ dallo stimolo prossimale (Messina, 2000). Percepire è così un modo di proiettarsi su una certa realtà, sintetizzarla o introiettarla, e rappresentarla attraverso lo spazio e il tempo (Milani, 2001). Per Arnheim, dunque, l’opera d’arte e la mappa condividono questa particolare funzione fantastica (Bruno, 2015). Infatti l’arte, che non è la riproduzione meccanica della realtà oggettiva, ha fortemente influito sull’evoluzione storica del modo di vedere e utilizzare l’esperienza sensoriale, quindi l’arte, scrive Turri (2008), costituisce una delle attività con cui l’uomo scopre e annette il paesaggio alla cultura. È quindi il prodotto di un agire cosciente e finalizzato in cui la novità non risiede nel pensare all’arte come prodotto dell’immaginazione bensì nel guardare alla percezione visiva come fattore organico e all’immaginazione come forma di pensiero (Argan in Garau, 1989). Questo porta la geografia a rivedere le proprie metodologie in quanto il geografo deve calarsi completamente nel vissuto che analizza attraverso l’empatia dell’insider. Quella stessa emozione si ritrova nella geografia immaginaria che per Gregory, spiega Bonazzi (2011), è performativa e vede nello spazio un effetto delle pratiche di rappresentazione. Infatti la città pensata è una *“mappa senza territorio”* e per questo la forza della sua immagine ha valore paradigmatico e metaforico, più che progettuale. Questo viaggio cartografico ci conduce quindi ad una riflessione in quanto, scrive Bruno (2015), forse i paesi esistono *“solo sulle mappe, nel qual caso il viaggiatore creava il territorio attraversandolo a piedi”* (p. 273). Quindi la rappresentazione cartografica non ha più la pretesa di essere oggettiva ma emerge la relatività della carta che, come la pittura di paesaggio, è capace di rappresentare un mondo che può essere anche immaginario, vasto, drammatico e più allusivo di quello che noi possiamo percepire (Turri, 2008). L’arte del paesaggio viene così concepita e sentita in relazione allo sguardo pittorico, alla veduta, alla teatralizzazione della natura, alle suggestioni visive delle note di viaggio, è un complesso di forme e dati percettivi che l’uomo organizza come prodotto della sua fantasia. Il paesaggio è quindi un prodotto della natura del fare, del percepire, del rappresentare e, fin dalle origini, è stato collegato alle immagini della pittura pertanto il paesaggio può essere letto come un’opera d’arte (Milani R. 2001).

Ispirandosi al “The body map project” il volume di Harzinski “*From here to there: a curious collection from the Hand Drawn Map Association*” (2010) e quello di Berry “*Personal Geographies: explorations in mixed-media mapmaking*” (2011) propongono il tema del rapporto tra mappatura, corpi e luoghi. Con la crisi della modernità, l'uomo viene visto quale unico ente irreducibile e stabile e il corpo costituisce un possibile nuovo luogo teorico da cui partire (Harvey, 2002), da cui ricominciare ad interrogarsi sui valori ed il senso. È proprio attraverso il corpo infatti che accediamo ai luoghi e, attraverso esso, li possediamo, li apparteniamo, ci identifichiamo con essi. Il corpo ha infatti memoria dei luoghi in una sorta di dialogo aperte con essi.

Secondo Harvey (2002) corpi e luoghi costituiscono due categorie analitiche essenziali. Il corpo agisce nello spazio e, come insegna Lefebvre (1976) media la dimensione sociale e mentale, quella individuale e collettiva, secondo un rapporto biunivoco tra l'astratto e il fisico.

Bonazzi (2011) evidenzia come il corpo, secondo tali visioni, sia espressione di relazioni ineguali di potere (p. 151) ed ha funzionato nel tempo come una “tabula rasa” sul quale si sono proiettate differenti immagini culturali di una data società in definite epoche. Esperiamo lo spazio sociale con il corpo e, al tempo stesso, con il corpo diamo senso all'esperienza sociale stessa. Questo processo di reciprocità è inconsapevole, ma se ci pensiamo ogni corpo, in base alla posizione che occupa socialmente, è il luogo in cui si concentrano le costruzioni sociali e politiche.

Come osserva Merleau-Ponty (1989), la relazione tra corpi e spazio è tale che “il nostro corpo non è nello spazio con le cose; esso lo abita o vi si aggira (...). Attraverso di esso abbiamo accesso allo spazio”.



In *From here to there* (Harzinski, 2010) mi soffermo sulla “Meta Mapa di Jumi Roth (Harzinski, 2010, p. 127). Disegnare una mappa sulla mano e orientarsi attraverso essa, consente di andare oltre al codice descrittivo e include la mappa stessa all'interno del proprio corpo. Didatticamente questa espressione artistica trova un potente mediatore. Se volete fare luce sulla tecnica utilizzata è possibile avere tutti i dettagli in “*Personal Geographies*”, (Berry, 2011, da p. 30 a

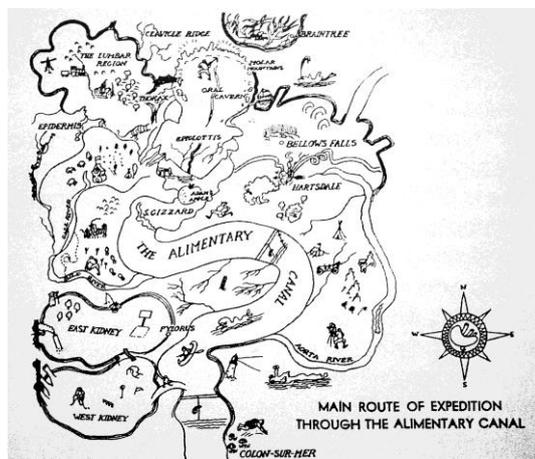
p.37). In *Personal geographies: explorations in mixed-media mapmaking*⁴ (Berry, 2011) è possibile ritrovare numerosi consigli e suggerimenti. Ne rielaboro le indicazioni e prendo spunto dai volumi di Kery Smith (2013, 2016, 2017). Sulla sagoma del corpo che si può ritrovare a p. 11 del volume di Berry (2011) si potrà, per esempio, produrre una carta “ironica” in cui la missione è sbagliare, sporcare, non preoccuparsi, non pensare troppo, ma divertirsi e sporcarsi, con lo scopo di provare qualcosa di nuovo in questo creativo processo di mappatura. La sfida di questa mappa è, infatti, non realizzare qualcosa di bello, ma giocare spontaneamente, costruire una carta apparentemente piena di errori e sbagli ma che ha lo scopo di mettere a confronto la nostra fragilità, con l'imperfezione e il fallimento. Questo porta ad un disordine che permette di fare collegamenti inaspettati che possono condurre a nuove idee, esplorazioni, combinazioni e soluzioni.

⁴ In https://www.createmixedmedia.com/personal_geographies_bonus_techniques la possibilità di scaricare gratuitamente tutorial e materiali da usare come base per realizzare percorsi e mappature personali

Nel nostro esercizio il paese di partenza potrebbe chiamarsi “Aptico” e la sua forma potrebbe essere la sagoma del nostro corpo. Nella ricordata accezione in Aptico si “entra in contatto con” (Bruno, 2015) e la percezione avviene in uno scambio di energia che coinvolge tutti i nostri sensi in particolare il tatto e le informazioni che attraverso questo si possono recuperare tra il corpo e l’ambiente che lo circonda. In Aptico molte sono le vie che puoi percorrere per muoverti. La radice latina della parola “emozione”, derivata infatti da *e muovere*, un verbo attivo composto da “*movere*” e “fuori”. Il significato di emozione è dunque storicamente associato a “trasloco” migrazione trasferimento da un luogo all’altro. Le strade e i fiumi rendono possibili le emozioni.

In questa topografia immaginaria basata su un sistema figurativo, si possono configurare degli itinerari che sintetizzano il movimento (*e-movere*) via terra o via acqua. Di seguito un esempio che descrive un possibile paesaggio che potrebbe portare all’individuazione di una mappatura delle emozioni disegnata in corrispondenza alla regione del corpo e alla sua sonorità: il fiume potrebbe chiamarsi “Gioia” ed attraversare maestoso il centro del nostro corpo a partire dalla bocca in virtù anche della sua sonorità. Verso la sua foce si aggiungono altri due fiumi, quello di sinistra si potrebbe chiamare “Entusiasmo” e quello di destra “Commozione”. Sul primo sorge il paese “Soddisfazione”, sull’altro “Rassegnazione”. Questi fiumi sfociano nel mare “Passione” e la riva oltre quel mare si chiamata “Terra sconosciuta”. Per proseguire il viaggio è necessario passare attraverso i piacevoli villaggi (Sincerità, Bontà, Rispetto, Galanteria, Dolcezza, ecc.) che potrebbero situarsi tra le braccia e le mani, ma se si sbaglia strada anche di poco, si finisce nei paesi della Negligenza, della Leggerezza, dell’Oblio, fino a raggiungere il lago dell’Indifferenza -posti sui fianchi, al confine tra la parte anteriore e quella posteriore-. Sulla sponda di sinistra del fiume Inclinazione ci sono ancora due strade, una buona (sulla parte sinistra del torace, in corrispondenza del cuore) e una cattiva (sulla parte destra). Quest’ultima passa attraverso i paesi: di Indiscrezione, Perfidia, Cattiveria e Orgoglio per tuffarsi nel mare dell’Inimicizia. La strada buona passa attraverso i paesi di Compiacimento, Sottomissione, Coccole, Assiduità, Prontezza, Sensibilità, Tenerezza, Obbedienza, Amicizia Costante, per arrivare a Tenerezza su Riconoscenza.

Riprendendo il gioco di reciprocità tra la carta e il corpo e viceversa, Katerin Harmon (2004) nel testo “*Where*

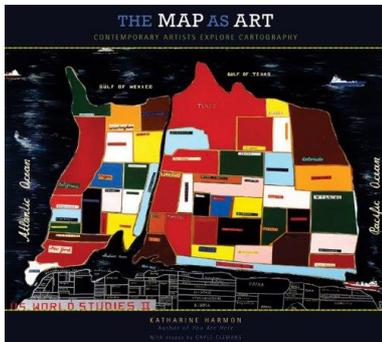


are you? You are here” propone una carrellata di mappe artistiche nate con l’obiettivo di rispondere al motto: *I map, therefore I am*. A titolo di esempio si ricordano le tavole di Annette Messenger (1987) intitolate “My Trophies” ispirate alla *Carte du pays de Tendre* in cui la pianta del piede diventa la tavola sulla quale viene mappato un viaggio sentimentale (Harmon, 2004, p. 28). A seguire si ricorda la sperimentazione di esplorazione del paesaggio della mano realizzata da Aidan nel 2000 (in Harmon, 2004, p. 27) che ha dato avvio ad un progetto di ricerca che ha coinvolto le scuole irlandesi sull’uso creativo e generativo che la

mappa ha nella conoscenza ed esplorazione dell’ascolto del proprio corpo. Io sono qui, ma qui dove? Gli esempi riportati portano l’attenzione sulla molteplicità delle narrazioni possibili e sulla potenzialità che l’arte

ha nel risignificare la carta e i legami complessi in un interessante e stimolante gioco di scale in un gioco di ironie che la Harmon (2004) ricorda svilupparsi soprattutto negli anni Venti e Trenta del ventesimo secolo.

Una tra tutti si ricorda la “Main Route of Expedition Through The Alimentary Canal” di Otto Soglow (1930) un satirico viaggio nella fantasia alimentare all’interno del corpo dove è possibile vagare attraverso la profondità dei canali viscerali.

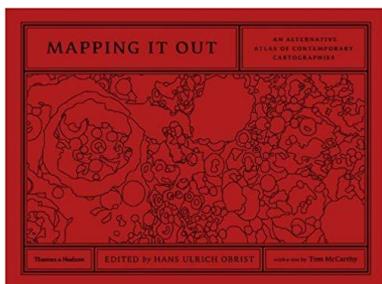


Harmon, Katharine

The Map as Art : contemporary artists explore cartography

Segnatura: asp 912 HARM

It is little surprise that in an era of globalized politics, culture, and ecology contemporary artists are drawn to maps to express their visions. Using paint, salt, souvenir tea towels, or their own bodies, map artists explore a world free of geographical constraints. In *The Map as Art*, Harmon collects 360 colorful, map-related artistic visions by well-known artists—such as Ed Ruscha, Julian Schnabel, Olafur Eliasson, William Kentridge, and Vik Muniz—and many more less-familiar artists for whom maps are the inspiration for creating art.

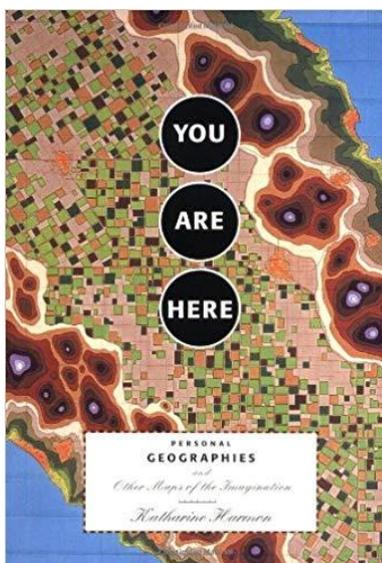


Obrist, Hans Ulrich

Mapping it out : an alternative atlas of contemporary cartographies

Segnatura: asp 91:78 MAPP

Maps have always been at the heart of human knowledge. Whether they chart a newly discovered land or lay out a complicated process, maps serve to improve our understanding of what surrounds us. Maps make the complex simple, and reveal the complexity behind the apparently simple. *Mapping It Out* invites artists, architects, writers, and designers, geographers, mathematicians, computer pioneers, scientists, and others from a host of fields to create a personal map of their own, in whatever form and showing whatever terrain they choose, whether real-world or imaginary.

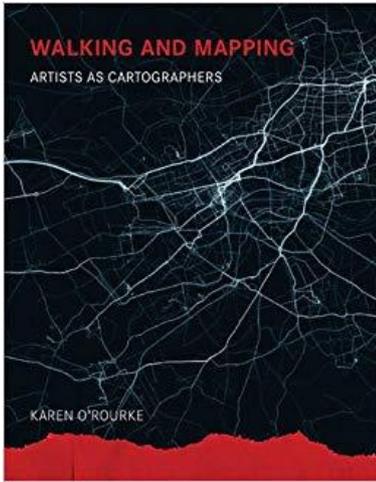


Harmon, Katharine A.

You are here : personal geographies and other maps of the imagination

Segnatura: asp Co 2.363

Mapmaking fulfills one of our most ancient and deep-seated desires: understanding the world around us and our place in it. But maps need not just show continents and oceans: there are maps to heaven and hell; to happiness and despair; maps of moods, matrimony, and mythological places. There are maps to popular culture, from Gulliver's Island to Gilligan's Island. There are speculative maps of the world before it was known, and maps to secret places known only to the mapmaker. Artists' maps show another kind of uncharted realm: the imagination. What all these maps have in common is their creators' willingness to venture beyond the boundaries of geography or convention.

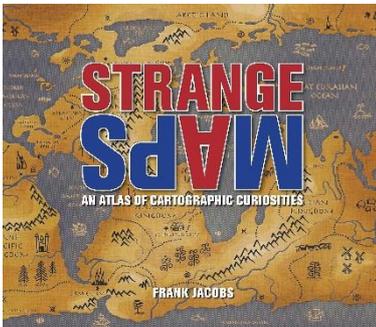


O'Rourke, Karen

Walking and mapping : artists as cartographers

Segnatura: asp 91 OROU

From Guy Debord in the early 1950s to Richard Long, Janet Cardiff, and Esther Polak more recently, contemporary artists have returned again and again to the walking motif. Today, the convergence of global networks, online databases, and new tools for mobile mapping coincides with a resurgence of interest in walking as an art form. In *Walking and Mapping*, Karen O'Rourke explores a series of walking/mapping projects by contemporary artists. She offers close readings of these projects—many of which she was able to experience firsthand—and situates them in relation to landmark works from the past half-century.



Jacobs, Frank

Strange maps : an atlas of cartographic curiosities

Segnatura: asp 912 JACO

Spanning many centuries, all continents, and the realms of outer space and the imagination, this collection of 138 unique graphics combines beautiful full-color illustrations with quirky statistics and smart social commentary. The result is a distinctive illustrated guide to the world.

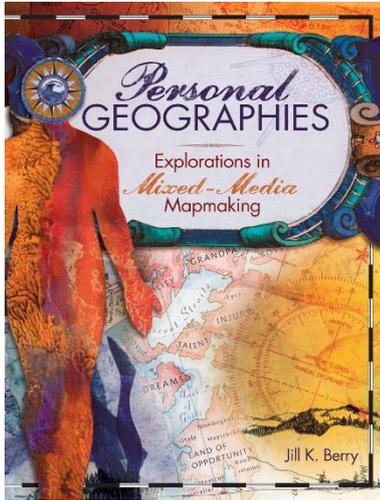


Harzinski, Kris

From here to there : a curious collection from the Hand Drawn Map Association

Segnatura: asp 91 HARZ

It's a situation we are all acquainted with: planning to visit friends in an unfamiliar part of the city, you draw yourself a rudimentary map with detailed directions. In March 2008, graphic designer Kris Harzinski founded the Hand Drawn Map Association in order to collect just such drawings of the everyday. Fascinated by these accidental records of a moment in time, he soon amassed a wide variety of maps, ranging from simple directions to fictional maps, to maps of unusual places, including examples drawn by well-known historical figures such as Abraham Lincoln, Ernest Shackleton, and Alexander Calder.



Berry, Jill K.

Personal geographies : explorations in mixed-media mapmaking

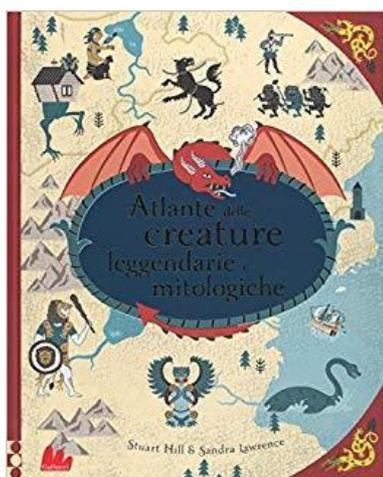
Segnatura: asp Co 2.361

You don't have to be a world traveler or a professional cartographer to embark on a grand journey of self-discovery through mapmaking. *Personal Geographies* gives you the tools and techniques you'll need to create artful maps of your self, your experiences and your personal journey. Chart the innermost workings of your mind, document your artistic path and create an unfolding maze of your future dreams and goals.

Sezione 6: I miti di carta

Questo ragionamento ci conduce al concetto di spazio vissuto che il filosofo francese Henri Lefebvre (1976) analizza in relazione al concetto di rappresentazione legato al modo in cui la società si mostra attraverso le immagini. L'autore distingue quattro spazi di rappresentazione che determinano iconografie e leggende mitiche e, dunque, tutto ciò che viene generalmente definito come "modello culturale" (Lefebvre, 1976). Lo spazio mitico, caricato di valore politico; quello sacro che è lo spazio attraverso il quale è possibile la mediazione tra il modo umano e quello divino; lo spazio monumentale, centro simbolico di una istituzione che offre ad ogni membro di una società l'immagine collettiva dell'appartenenza ad un gruppo e, infine, lo spazio personale inteso come lo spazio affettivo, etico, estetico quindi dell'intimità. Questo legame emotivo con i luoghi emerge in maniera evidente nelle carte dell'immaginazione in quanto la carta e i luoghi in essa raffigurati assumono un valore per la persona, come nel caso delle mappe della memoria.

Si assiste quindi ad un cambio di prospettiva, la geografia infatti non si limita a ricorrere agli strumenti della rappresentazione in termini semantici e cartografici, bensì guarda ad altre possibili configurazioni, che riguardano una geografia dell'immaginario come invenzione di luoghi possibili, ideali, fantastici, mitici o semplicemente filtrati dalla percezione e dalla memoria individuale (Tedeschi, 2011). Questa riflessione ci porta a riflettere sul concetto di utopia intesa come immagine di un altro mondo, di un luogo che non esiste e non può esistere ma non per questo appare estraneo alla conoscenza in quanto la sua esistenza si limita all'immagine cartografica, sicché essa c'è e allo stesso tempo non c'è. È la sua natura cartografica a renderla un congegno spaziale, nel senso che è lo spazio il piano della tavola, la struttura tabulare che accoglie il disegno e che comunica dall'interno. Rappresentare qualcosa è quindi un atto che, da un lato mette allo scoperto la forma latente, mentre dall'altro modifica la forma e la natura del piano materiale dove si realizza la rappresentazione (Farinelli, 2016).



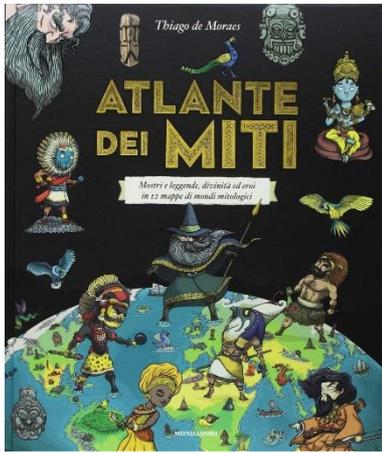
Lawrence, Sandra

Atlante delle creature leggendarie e mitologiche

Segnatura: asp MITI LAWR

Scopri le storie delle più originali creature nate dall'immaginazione dei popoli! Da Polifemo ai troll della Scandinavia, dall'Uccello di fuoco ai licantropi fino al Sasquatch americano o al Tamangori del Pacifico, questo atlante li racconta e descrive tutti. E per te c'è un mistero da svelare: chi era Cornelius Walters e cosa significano gli strani messaggi che ha trascritto nel suo diario di bordo? Raccogli tutti gli elementi disseminati nelle pagine e risolvi l'enigma!

Età di lettura: da 9 anni.



Moraes, Thiago de

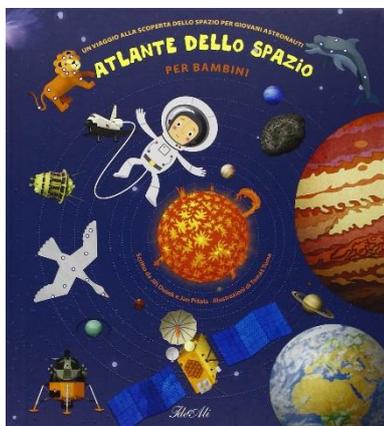
Atlante dei miti : mostri e leggende, divinità ed eroi in 12 mappe di mondi mitologici

Segnatura: asp Miti MORA

12 mappe speciali, 12 mondi da scoprire: preparatevi a un viaggio incredibile nell'universo della mitologia. Dai miti dei nativi del Nord America alle divinità Maya e Azteche, dalla mitologia greca a quella celtica, dal mondo indù a quello egizio: un viaggio sorprendente e magnificamente illustrato per scoprire come popoli lontanissimi tra loro hanno fantasticato sull'origine del mondo.
Età di lettura: da 6 anni.

Sezione 7: Atlante, spazio di scoperta per piccoli viaggiatori

Nella selezione di mappe e Atlanti che trovare in questa sezione scoprirete dei percorsi cartografici per giovani lettori che muovono da quello che Harmon (2004) sottolinea essere una sorta di “*sub-creation*” ovvero l’invenzione di un mondo immaginario in cui esplorare nuovi territori. Dal punto di vista educativo, il legame con i luoghi è attivato anche da una passione per le mappe dove lo spaesamento, provato nella consultazione delle medesime, movimenta l’aspetto emotivo in rapporto al mutare dei paesaggi. Infatti, anche in questi atlanti, ciò che appare rilevante non è la localizzazione degli oggetti nello spazio bensì il valore emotivo e i significati che è possibile attribuire loro. Emerge così l’importanza dell’esperienza vissuta dal soggetto che permette lo sviluppo di questo legame affettivo con il luogo che, secondo il geografo, acquista caratteristiche uniche nel corso del tempo. Infatti, mentre lo spazio si pensa e si attraversa, nei luoghi si sosta, si abita, il luogo è qualcosa che ha a che fare con la memoria, con le emozioni, con il desiderio, è una trama intessuta di rapporti, è uno spazio vissuto. Qui si genera e articola l’esperienza della soggettività umana. I luoghi pertanto assumono la loro importanza per l’intensità degli affetti che suscitano. Ne consegue che i luoghi sono, in prevalenza, figure della differenza e della qualità mentre gli spazi dell’uniformità e della quantità. Questo sentimento di topofilia, questo amore e attaccamento con i luoghi, non va identificato con la nostalgia, sentimento vitale che ognuno avverte nei confronti del territorio, in cui ha fatto le sue prime esperienze di vita e che hanno formato la personalità e il modo di guardare alle cose di ciascuno (Turri, 2010). Infatti, questo legame è inteso come un rapporto di profonda affezione che scaturisce tra il luogo fisico e i sentimenti umani. Luoghi avvolti nei nostri sentimenti e nelle nostre emozioni e immersi nelle nostre immaginazioni che diventano parte della nostra sfera esistenziale e della nostra spiritualità.



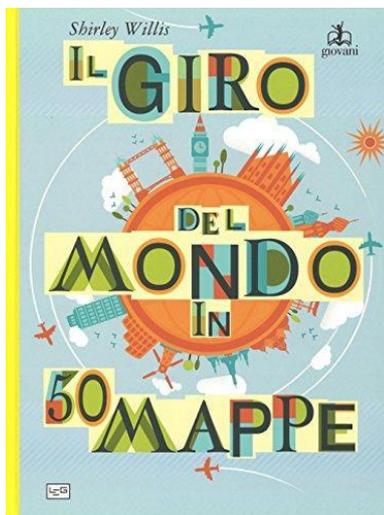
Dusek, Jiri

Atlante dello spazio per bambini : un viaggio alla scoperta dello spazio per giovani astronauti

Segnatura: asp 52 DUSE

Contiene 6 grandi pagine pieghevoli per presentare le meraviglie dello spazio e rivelare l'affascinante storia della creazione delle stelle e dei pianeti. Ricco di immagini colorate sul sistema solare, carte di facile comprensione sulle principali costellazioni e tanti eventi illustrati.

Età di lettura: da 5 anni.



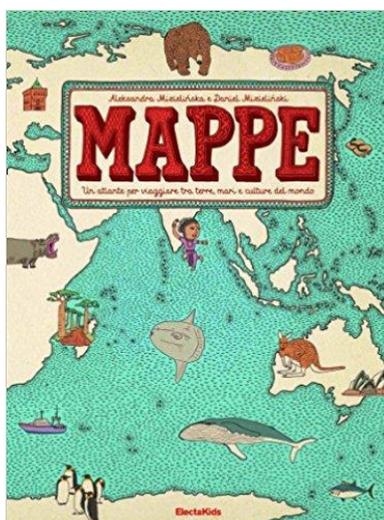
Willis, Shirley

Il giro del mondo in 50 mappe

Segnatura: asp 912 WILL

Mettiti in viaggio per il mondo: un'eccitante avventura dalle rovine azteche in Messico al tempio d'oro in India. Con le sue cartine, illustrazioni e fotografie "Il giro del mondo in 50 mappe" offre un'introduzione visiva al nostro pianeta e ai suoi tesori.

Età di lettura: da 6 anni.



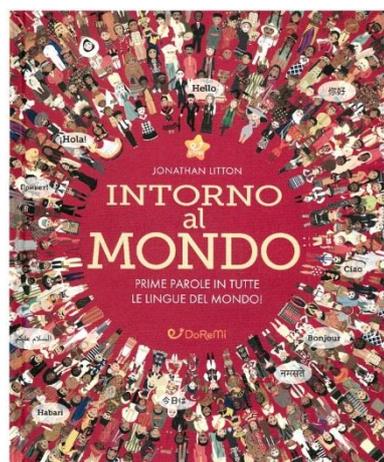
Mizielinska, Aleksandra

Mappe

Segnatura: asp 912 MIZI

Le illustrazioni di Aleksandra e Daniel Mizielski trasporteranno grandi e bambini in un'avventura straordinaria intorno al mondo. Un libro di grande formato che attraverso 51 mappe guiderà i bambini in un viaggio mozzafiato, alla scoperta di 42 paesi sparsi nei 5 continenti. Una grafica vintage per lasciarsi stupire dalle meraviglie della Terra! Le mappe non restituiscono solo una visione geografica del mondo, ma ricreano l'identità specifica di ogni stato raccontandone la storia, gli usi e costumi, i personaggi famosi, le piante e gli animali, i piatti e tutto ciò che di più "tipico" contraddistingue ogni paese. Mappa dopo mappa, il vero volto del mondo prenderà forma, e i bambini potranno finalmente esplorare le meraviglie e gli angoli più nascosti della Terra.

Età di lettura: da 7 anni.



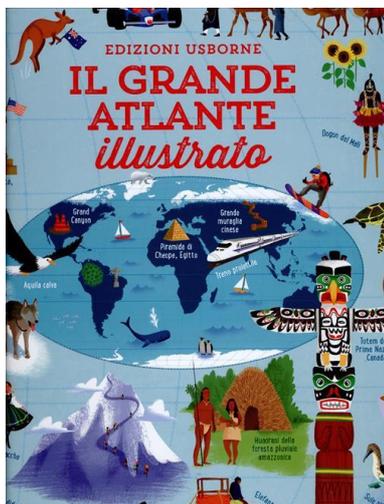
Litton, Jonathan

Intorno al mondo : prime parole in tutte le lingue del mondo!

Segnatura: asp 80:37 LITT

Le prime parole con la pronuncia, ma anche i geroglifici, le lingue dei segni e tantissime curiosità sulle culture di tutti i paesi in un meraviglioso atlante interattivo. Un libro divertente per imparare tante parole in tutte le lingue del mondo con tante finestrelle apri-e-chiudi!

Età di lettura: da 3 a 6 anni.



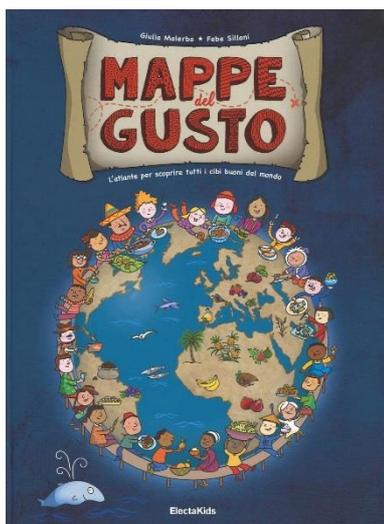
Bone, Emily
Il grande atlante illustrato
 Segnatura: asp 912 BONE

Tuffati nei 15 paginoni illustrati di questo atlante per esplorare il meraviglioso mondo in cui vivi. Cerca sulle cartine i monumenti più famosi e scopri dove si trovano popoli e animali.
 Età di lettura: da 4 anni.



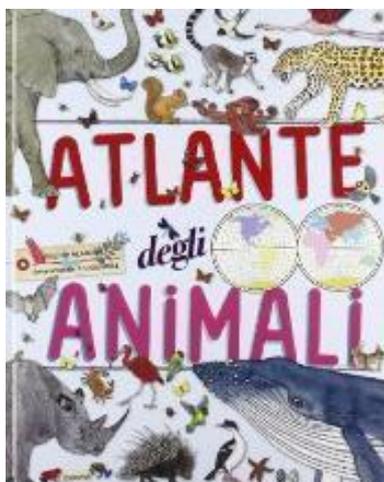
Baccalario, Pierdomenico
Atlante dei luoghi immaginari
 Segnatura: asp R BACC

In un tempo lontano un coraggioso guerriero conquistò a uno a uno tutti i regni del Sol Levante. Nessuno ricorda da dove partì, né quale fosse il suo vero nome: è stato tramandato ai posteri come l'Imperatore. Aveva combattuto sanguinose battaglie, tutto per conquistare la mano di una fanciulla di straordinaria bellezza.



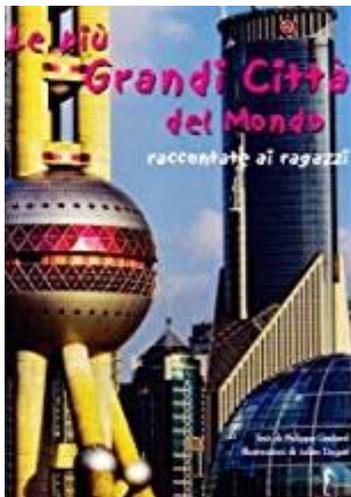
Malerba, Giulia
Mappe del gusto : L'atlante per scoprire tutti i cibi buoni del mondo
 Segnatura: asp ALIMENTAZIONE

Un viaggio per grandi e piccini, un'avventura eccezionale attraverso il cibo e i sapori di tutto il mondo. Le illustrazioni di Febe Sillani guideranno i lettori alla scoperta degli ingredienti, delle ricette e delle curiosità gastronomiche che caratterizzano i 6 continenti: America del Nord, America del Sud, Europa, Asia, Africa e Oceania. Per ciascun continente viene presentata una mappa politica, attraverso la quale si ha una visione di insieme dei principali prodotti tipici. Seguono il focus sulle nazioni, che raccontano le varietà dei cibi più tipici e le storie, le curiosità e le lavorazioni che si nascondono dietro gli ingredienti e i piatti più caratteristici.
 Età di lettura: da 7 anni.



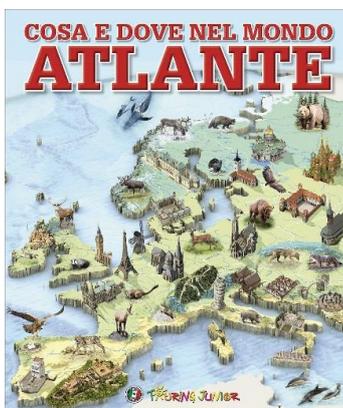
Aladjidi, Virginie
Atlante degli animali
 Segnatura: asp 599 ALAD

La fauna di tutto il mondo in un atlante illustrato da ammirare in famiglia. Continente per continente, scoprirete gli animali che camminano, strisciano, volano e nuotano in acque dolci e salate. Lince, aquila reale, manta birostro, opossum, suricato, vombato, civetta delle nevi, mucca, castoro. Dai più comuni ai meno conosciuti, i 250 animali protagonisti di questi naturalistici acquerelli sono descritti nei loro sorprendenti aspetti e comportamenti. Un meraviglioso panorama della fauna del nostro pianeta, per soddisfare la curiosità di grandi e piccini.



Godard, Philippe
Le più grandi città del mondo
Segnatura: asp 91 GODA

Qual'è la megalopoli più popolosa del mondo? E la più grande?
Dove si trovano Bollywood, la Città proibita, Copacabana?
Quale città è anche uno Stato e una capitale?
Le più grandi città del mondo sono smisurate, tentacolari, inquinate, ricche o povere, ma pur sempre stupefacenti e meravigliose.
Tutte devono far fronte agli stessi problemi: fortissima densità di popolazione, inquinamento e accumulo di decine di tonnellate di rifiuti ogni giorno! Ma le città sanno anche innovare, inventare e attirare milioni di persone in tutti i paesi del mondo.



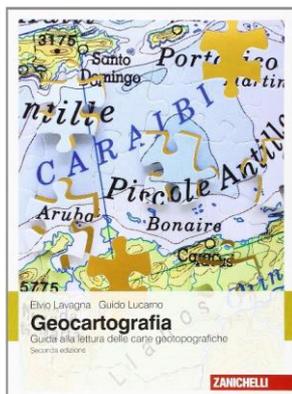
Touring Editore
Cosa e dove nel mondo : atlante
Segnatura: asp 912 ATLA

Dalle vette dell'Himalaya ai deserti africani, dai palazzi storici d'Europa alle megalopoli dell'Asia: le spettacolari mappe in 3D di "Cosa e dove nel mondo - Atlante" raccontano il nostro Pianeta in modo nuovo e sorprendente.
Grazie a più di 60 cartine realizzate appositamente per questa edizione, potrete compiere il giro del mondo, scoprendo tante curiosità su ogni continente.



Hurni, Lorenz
Atlante mondiale Svizzero
Segnatura: asp 912 ATL

L'«Atlante mondiale svizzero» è pubblicato in una edizione completamente rielaborata. Dal 1910 l'atlante scolastico accompagna le allieve e gli allievi del livello secondario I e II e rimane spesso anche dopo il periodo scolastico un'opera di consultazione amata. Per la nuova edizione sono state concepite numerose nuove carte e integrato con programmi-tools innovativi. Come uno dei primi strumenti di insegnamento della geografia, l'«Atlante mondiale svizzero» soddisfa gli obiettivi didattici posti dal Piano di studio (3° ciclo) (Lehrplan 21, Plan d'études romand (PER), Piano di studio) e da entrambi i Piani di studi-quadro per le scuole di maturità e le scuole specializzate della CDPE.



Lavagna, Elvio; Lucarno, Guido
Geocartografia : guida alla lettura delle carte geotopografiche Segnatura: asp 91:37 LAVA

Geocartografia introduce i principi di base delle scienze cartografiche e guida alla lettura delle carte geotopografiche, risolvendo i problemi più significativi che derivano dal loro uso. Le numerose illustrazioni e gli esercizi proposti a fine capitolo rendono il libro un efficace sussidio didattico.

Sezione 8: Percorsi letterari tra le mappe (di S. Fornara)

Questo viaggio tra le mappe termina nella narrazione. Grazie ad una ricca selezione di testi a cura di Simone Fornara, siamo condotti all'interno di racconti ed immagini in cui la mappa risponde spesso ad una sorta di *realismo della fantasia* ovvero ha il compito di segnare il passaggio dal mondo reale ad un mondo completamente immaginario. Il testo può infatti rispecchiarsi nella carta e i dettagli presenti in essa, confermano o spiegano il testo medesimo.

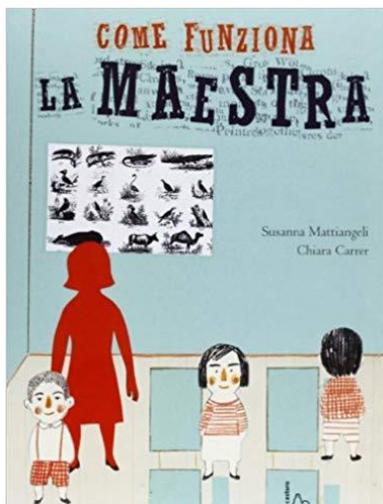
Spesso le narrazioni proposte riguardano le relazioni delle persone con i luoghi, le attività vissute in questi e i valori condivisi da questo legame. Le storie possono portare a riflettere sul senso del luogo, sul significato che l'individuo attribuisce agli spazi e sui fondamenti del legame instaurato. Se queste narrazioni vengono poi affiancate da un lavoro diretto nel contesto, i bambini capiranno e valorizzeranno le connessioni sensoriali ed emotive intrecciate che esistono tra luogo e persone.

Si riporta integralmente quanto viene scritto da Lagreca (n.d.):

“Le narrazioni introducono i bambini al mondo, poiché l'essere umano ha una naturale predisposizione a strutturare le esperienze di vita secondo i criteri della narrazione e le sue caratteristiche spazio-temporali. Attraverso il pensiero narrativo, infatti, l'essere umano realizza una complessa tessitura di eventi e accadimenti utilizzando intrecci paralleli e complementari, mettendo in relazione esperienze, situazioni presenti, passate e future, in forma di racconto. La narrazione stimola così processi di elaborazione, interpretazione, comprensione, rievocazione, per descrivere, raccontare, spiegare e dare senso e significato all'interno dei contesti socio-culturali.”

La letteratura per l'infanzia possiede, in tal senso, interessanti potenzialità anche per sostenere le esplorazioni del bambino all'interno di luoghi determinanti per lui e per la sua crescita.

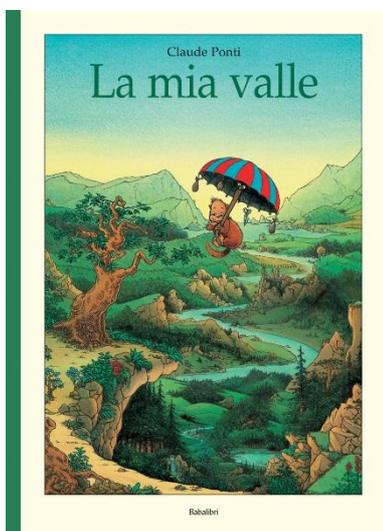
Le storie hanno sempre un contesto in cui si svolgono le vicende, il cosiddetto ambiente di svolgimento. Le vicende che contraddistinguono questi ambienti, il modo di muoversi dei personaggi in questi spazi, sono elementi importanti per riflettere sul senso del luogo, basti pensare a come il bosco, nell'immaginario comune, comunichi un senso di paura e preoccupazione, mentre un contesto come il castello si prefigura come un luogo di sicurezza. Le storie veicolano delle idee sui luoghi. Alcuni albi illustrati inoltre possono anche parlare di luoghi in cui il bambino vive già le sue esperienze quotidiane, ad esempio la casa o la scuola e sono territorialmente significative. Nella selezione numerose tracce per perdersi e ritrovarsi all'interno di geografie letterarie.



Mattiangeli, Susanna
Come funziona la maestra
 Segnatura: asp SCUOLA

Ci sono maestre lunghe o maestre corte. Maestre larghe oppure sottili. Maestre scure, chiare, ricce, lisce, a pallini, a fiori, a spirali, a scacchi e in varie fantasie. Anche a righe e a quadretti, naturalmente. E dentro le maestre, invece, cosa c'è? Un ritratto gioioso e scanzonato di tutte le maestre. Guarda bene, e troverai anche la tua!

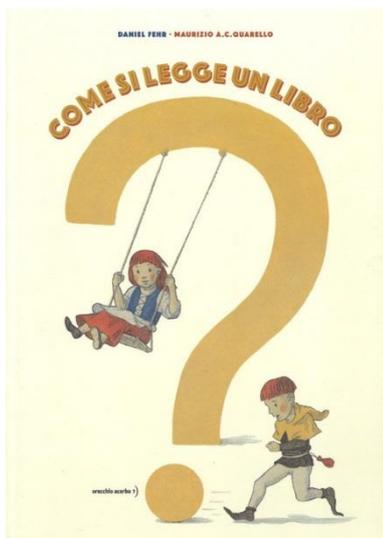
Età di lettura: da 3 anni.



Ponti, Claude
La mia valle
 Segnatura: asp RODITORI [o] FANTASTICO ALTRO

Un'affascinante avventura per immagini, piena di personaggi stravaganti, un viaggio fiabesco e bizzarro nel mondo dei Tuim.

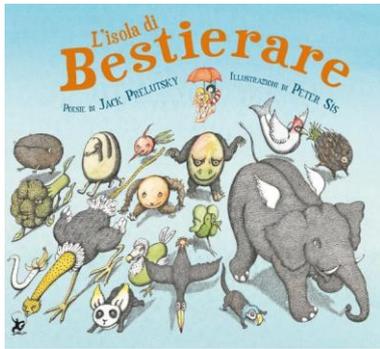
Età di lettura: da 3 anni.



Fehr, Daniel
Come si legge un libro?
 Segnatura: asp LIBRI E LETTURA

Sembra facile leggere il libro, ma non lo è! Soprattutto quando si scopre che i personaggi disegnati sulla pagina non stanno fermi lì dove li ha lasciati la matita, ma possono fluttuare nello spazio bianco del foglio e assumere comiche posizioni, a seconda di come il lettore tiene il libro fra le mani. E così i due sventurati Hansel e Gretel si trovano a testa in giù, la vecchia Baba Jaga ha la sua capanna rovesciata. Il peggio arriva poi quando il mare in cui naviga Achab, dietro a Moby Dick, comincia a colare sulla testa dei bambini e della strega. A poco servono gli accorati consigli al lettore: anche il povero imperatore ormai nudo per la nota burla finisce con le gambe all'aria...

Età di lettura: da 5 anni.



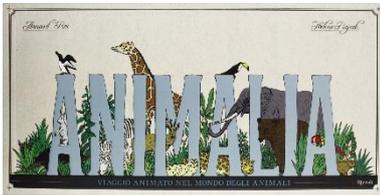
Prelutsky, Jack

L'isola di Bestierare

Segnatura: asp Peosia PREL

Stiamo per salpare verso l'isola di Bestierare. Vuoi venire con noi? C'è ancora un posto!

Età di lettura: da 5 anni.



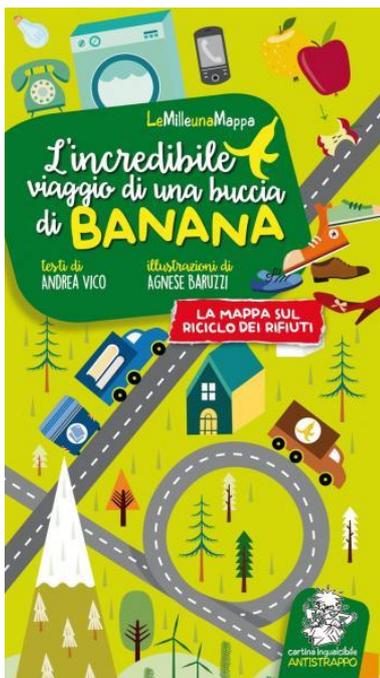
Roi, Arnaud

Animalia : viaggio animato nel mondo degli animali

Segnatura: asp DIVERSI ANIMALI

Chi non ha mai sognato di fare l'esploratore? Chi non ha mai desiderato conoscere gli animali selvaggi e osservarli nel loro habitat naturale? Arrampicarsi sulla cima di una montagna, inoltrarsi nella foresta amazzonica, percorrere la savana, immergersi nella barriera corallina per vedere i pesci di tutti i colori... Un libro animato dove la meraviglia delle atmosfere si accompagna alla grazia dei pop-up.

Età di lettura: da 5 anni.



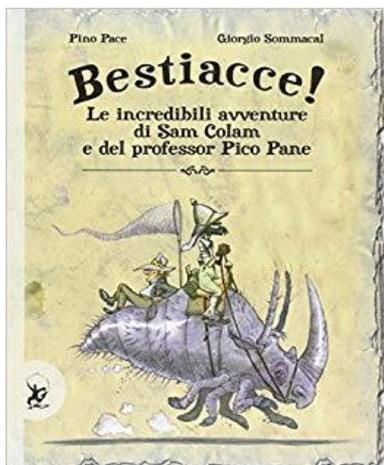
Vico, Andrea

L' incredibile viaggio di una buccia di banana : la mappa sul riciclo dei rifiuti

Segnatura: asp 574:6 VICO

LeMilleunaMappa l'unica cartina che ti fa viaggiare con la fantasia senza perdere la strada. Che fine ha fatto la buccia di banana? Con questa mappa ogni mistero sarà svelato, e non rischierai di perderti seguendo il lungo percorso che fanno i rifiuti prima di trasformarsi in nuovi oggetti.

Età di lettura: da 5 anni.



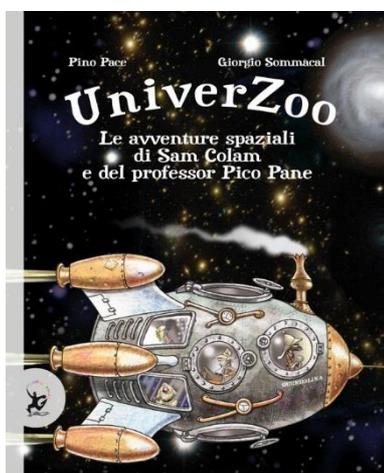
Pace, Pino

Bestiace! Le incredibili avventure di Sam Colam e del professor Pico Pane

Segnatura: asp R PACE

Strano che non ne abbiate mai sentito parlare, perché il professor Pico Pane è un grande scienziato, specialista in antropologia, archeologia, architettura, astronautica, astronomia, astrologia. solo per rimanere alla lettera a.

Età di lettura: da 6 anni.



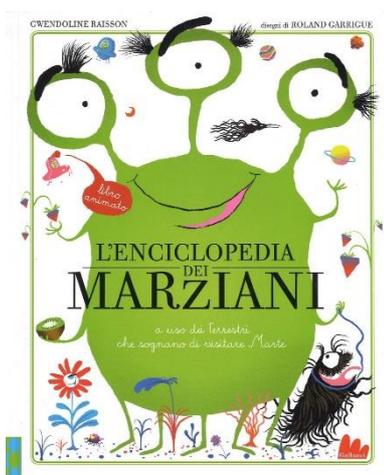
Pace, Pino

Univerzoo : le avventure spaziali di Sam Colam e del Professor Pico Pane

Segnatura: asp Fantastico ALTRO

Dopo "Bestiace!" ecco il secondo dei manuali semiseri "indispensabili all'esploratore moderno". Stavolta i due scienziati cambiano decisamente ambiente: non più sulla terra, bistrattati e sbeffeggiati dal Mondo Scientifico, ma nello spazio, su altri pianeti e in altre galassie, a scoprire il Pignocchio, lo Gnorz, la Megaccola e un'infinità di altri strani esseri. Un nuovo quaderno degli appunti ricco di testi esilaranti e di dettagliatissime immagini in stile steampunk che ritraggono le creature più stravaganti, stavolta non più solo animali...

Età di lettura: da 6 anni.



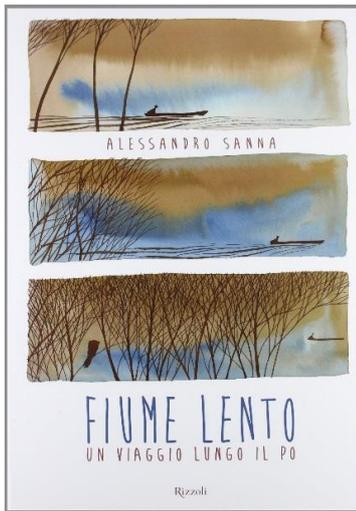
Raison, Gwendoline

L'enciclopedia dei Marziani : a uso dei Terrestri che sognano di visitare Marte

Segnatura: asp Fantastico ALTRO

Chi ha detto che i Marziani non esistono? Scopri i segreti del Pianeta rosso. Marte è solo in apparenza deserto: solleva le alette di questo libro animato... e preparati a un incontro ravvicinato del terzo tipo! Tutto, ma proprio tutto sui leggendari omini verdi! La vita su Marte non sarà più un mistero con questa enciclopedia fantastica ricca di schede, pagine da dispiegare e un dizionario per imparare la lingua marziana!

Età di lettura: da 6 anni.

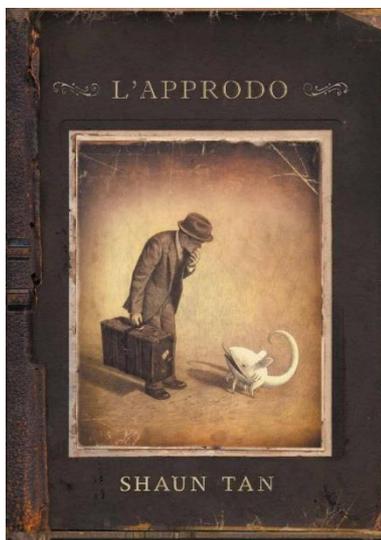


Sanna, Alessandro

Fiume lento : un viaggio lungo il Po

Segnatura: asp MESI STAGIONI

Ricordi e stralci di storie sedimentate nel tempo rivivono attraverso immagini colme di poesia: racconti sapienti scanditi dallo scorrere del fiume e delle stagioni. Autunno anni '50: il fiume esonda e l'alluvione sconvolge terre e paesi. Un uomo lascia la sua casa e corre ad avvertire la sua gente. Quando torna, trova, la casa allagata e il suo cane unico superstite, in sua attesa. Inverno fine anni '60: un contadino va con la barca a prendere il figlio a scuola per renderlo partecipe della nascita di un vitellino. Primavera anni '80: un paese è in festa. Arrivano le giostre e insieme si condivide la gioia di un matrimonio.

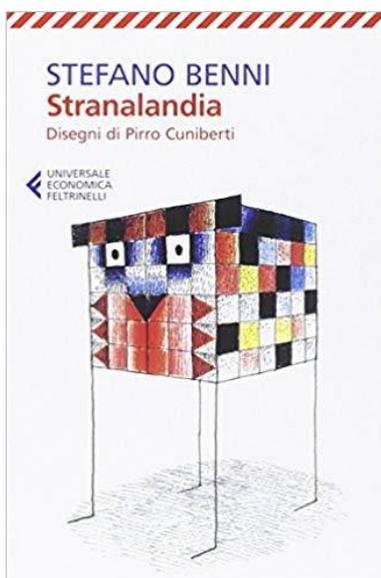


Tan, Shaun

L'approdo

Segnatura: asp IMMIGRAZIONE

Una storia di migranti raccontata da immagini senza parole che sembrano arrivare da un tempo ormai dimenticato. Un uomo lascia sua moglie e suo figlio in una città povera, alla ricerca di un futuro migliore, e parte alla volta di un paese sconosciuto al di là di un vasto oceano. Alla fine del viaggio si ritrova in un'assurda città a fare i conti con usanze astruse, un linguaggio indecifrabile, animali incredibili e curiosi oggetti volanti. Con solo una valigia e qualche spicciolo in tasca, l'immigrato dovrà trovare un posto dove stare, cibo da mettere sotto i denti e qualche tipo di lavoro retribuito. Ad aiutarlo nelle difficoltà ci saranno dei simpatici sconosciuti, ognuno con la propria storia mai raccontata. Storie di lotta e sopravvivenza in un mondo di violenza incomprensibile, agitazione e speranza.

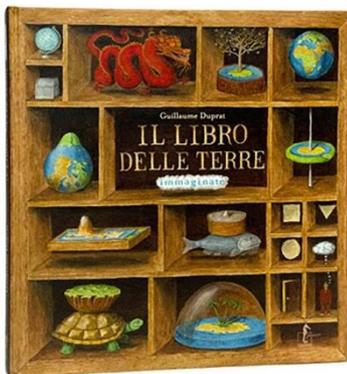


Benni, Stefano

Stranalandia

Segnatura: asp R BENN

Una notte di ottant'anni fa, durante una spaventosa tempesta, una nave scompare tra le onde di Capo Horn. E' l'inizio di uno dei più affascinanti misteri del secolo. Due famosi scienziati, Achilles Kunbertus e Stephen Lupus, scampano al naufragio e solo dopo tre anni ritornano al mondo civile. Dove sono stati, che cosa hanno visto nel frattempo? Esistono davvero l'albero nuvola, il mangiaombra, la bancaruga, il leometra, il frotz? Il diario dei due scienziati è un'invenzione fantastica o è la testimonianza reale del più terribile prodigio naturale mai scoperto?

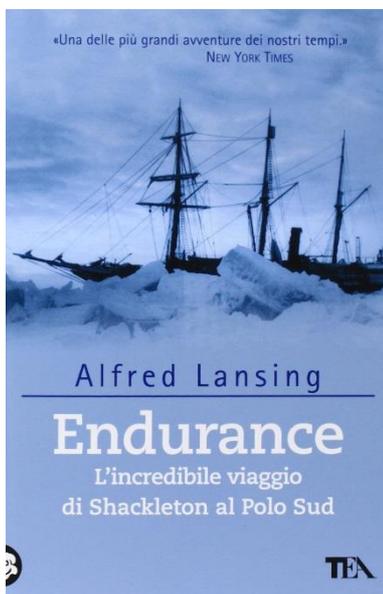


Duprat, Guillaume

Il libro delle terre immaginate

Segnatura: asp PIANETI LUNA

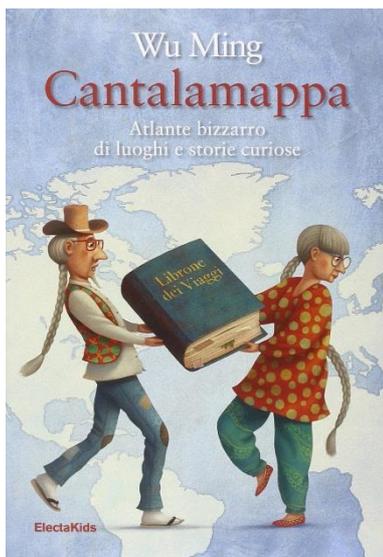
Oggi tutti sanno che la Terra è un pianeta rotondo, in costante movimento nello spazio. Ma « prima », come se la immaginavano gli uomini la Terra? Piatta come un vassoio, rettangolare, a forma di pera, oppure cava? Aprite il libro e imbarcatevi in un viaggio attraverso il tempo e le culture per scoprire, in questo museo delle Terre immaginate, una miniera di fantasia e di poesia...



Lansing, Alfred

Endurance : l'incredibile viaggio di Shackleton al Polo Sud Segnatura: asp R LANS

Nell'agosto del 1914 il famoso esploratore Sir Ernest Shackleton e un equipaggio di 27 persone salpò per l'Antartide. Lo scopo dell'Imperiale Spedizione Transantartica era di attraversare via terra il Continente Antartico da ovest a est. A sole 80 miglia dalla destinazione la nave, l'Endurance, rimase intrappolata nei ghiacci del mare di Weddell. I partecipanti alla spedizione rimasero bloccati per 21 mesi durante i quali diedero prova di grande coraggio e incredibile resistenza e alla fine riuscirono a salvarsi tutti dopo un'incredibile odissea.



Wu, Ming

Cantalamappa : atlante bizzarro di luoghi e storie curiose

Segnatura: asp R MING

Adele e Guido Cantalamappa sono due eccentrici attempati signori che in gioventù hanno girato il mondo raccogliendo nel loro grande album dei viaggi le mappe, le foto, i ricordi, le tracce delle loro fantastiche avventure. Adesso vivono nella città di Borgata Pozzangherone dove hanno incontrato il loro grande amico, il bibliotecario, che ci racconta le loro imprese sfogliando insieme a noi il "librone" di viaggio dei Cantalamappa.

Età di lettura: da 8 anni.

Tracce di percorsi tra carte e mappe (S. Fabbris).

Per concludere queste riflessioni, di seguito viene illustrato un percorso di Selena Fabbris a partire dall'uso delle risorse presenti nella biblioteca del Dipartimento Formazione e Apprendimento della SUPSI. Il percorso prende avvio dal racconto "Cantalamappa. Atlante bizzarro di luoghi e storie curiose" (2015) di Wu Ming. È una semplice esemplificazione didattica che non vuole fungere da modello, ma solo da traccia in grado, mi auguro, di ispirare numerosi viaggi tra le carte e non solo.

PROGETTAZIONE dell'Esperienza di Apprendimento di Selena Fabbris.

Situazione di partenza

Preconoscenze degli alunni:

- Concetti topologici
- Concetto di spazio (spazio vissuto con esperienze pratiche)
- Mappa e visione dall'alto
- Conoscenza e sperimentazione degli elementi del linguaggio

Situazione problema

L'esperienza di apprendimento prende avvio dalla situazione problema finalizzata a motivare l'alunno durante l'intero percorso. Quest'ultima viene introdotta con la lettura di una storia strutturata a partire dal riadattamento del volume "Cantalamappa. Atlante bizzarro di luoghi e storie curiose" (2015) di Wu Ming nel quale si narra che i due protagonisti Guido e Adele Cantalamappa partono per un nuovo viaggio lasciando il loro Librone al bibliotecario di Fessacchiopoli. Accompagnati dai due protagonisti e da Ficcailnaso, un bambino che frequenta la biblioteca del paese, gli alunni saranno coinvolti in un percorso di ricerca di possibili soluzioni che richiederà loro di attivare processi di *problem solving* per scoprire creativamente la cartografia.

Compito autentico

Il compito autentico, previsto al termine del progetto, richiederà agli alunni di applicare le conoscenze sviluppate durante il percorso didattico in una situazione differente. Infatti i bambini saranno invitati a realizzare una mostra d'arte cartografica dal tema: "uno dei posti più incredibili in cui ho viaggiato".

Traguardi per lo sviluppo della competenza

L'alunno "utilizza il linguaggio della geo-graficità [...] realizza semplici schizzi cartografici e carte tematiche".

"L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo e rielabora in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti"

Obiettivi di apprendimento/processi

Linguaggio della geo-graficità:

- Analizzare [...] fatti e fenomeni [...] interpretando carte geografiche di diversa scala.
- Conoscere il metodo e gli obiettivi dell'indagine geografica.

Esprimersi e comunicare:

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni, rappresentare e comunicare la realtà percepita.

Contenuti/Argomenti

- Il linguaggio della geograficità
- La cartografia
- Elementi del linguaggio visivo
- Tecniche e materiali diversificati

Attività

- Preparazione del setting: predisposizione dei materiali
- Accoglienza

<ul style="list-style-type: none"> - Presentazione della situazione problema per motivare gli alunni ed avviare il percorso di apprendimento - Raccolta delle preconoscenze - Riflessione sull'utilità e sulle caratteristiche della carta - Analisi delle simbologie (legenda) - Analisi delle tipologie di rappresentazioni cartografiche - Sperimentazione di tecniche e materiali diversi: rappresentazione guidata di una carta - Lettura ed interpretazione di una carta - Presentazione del compito autentico - Si prevedono delle attività per valutare gli alunni in prospettiva tri-focale
Approccio metodologico
<ul style="list-style-type: none"> - Metodologie socio- costruttive - Approccio dialogico - Format laboratoriale - Lezione metacognitiva - Jigsaw - Lavoro in piccolo gruppo e a coppie
Strategie, Tecniche
<ul style="list-style-type: none"> - Conversazione clinica, rispecchiamento - Insegnamento reciproco (tutoring) - Modelling - Problem solving - Circle time - Riflessioni meta cognitive - Rappresentazione grafica
Pratiche Inclusive
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di facilitazioni - Guide procedurali - Consegne orali - Universal Design for Learning
Obiettivi di Miglioramento
<p>Durante l'intervento didattico saranno individuati degli obiettivi di miglioramento sulla base dei livelli di padronanza degli alunni, descritti nella rubrica di valutazione.</p>

Il percorso didattico sviluppato prende quindi avvio dalla *situazione problema* definita da Trincherò (2018) come una consegna proposta allo studente che può essere utilizzata per iniziare attività didattiche e valutative. Consegna che deve essere considerata come una sfida significativa per l'alunno, capace di sollecitarne l'interesse in quanto inedita, contestualizzata, affrontabile, transdisciplinare e che induce i bambini a riflettere. La situazione problema è stata rielaborata a partire dal riadattamento del libro di Wu Ming (2015) *"I Cantalamappa. Atlante bizzarro di luoghi e storie curiose"* (Ming, 2015), libro finalista del premio Andersen che gioca a confine tra realtà e fantasia. Alle mappe vere e proprie, si affiancano le cartoline dei due viaggiatori, illustrate da Paolo Domeniconi che ne coglie l'atmosfera suggestiva. I due protagonisti del libro accompagnano quindi l'intera proposta didattica.

Di seguito sono presentate solo degli esempi di attività con la consapevolezza che, per allenare le competenze e poter giocare la partita, è importante prevedere in itinere delle ulteriori proposte, adattate agli alunni, alle caratteristiche della classe e dei materiali diversificati in base alle necessità osservate e gli stili di apprendimento dello specifico contesto classe in cui ci si trova. Il percorso si conclude con la presentazione del compito autentico, definito da Glatthorn come un *"problema complesso e aperto posto agli studenti come mezzo per dimostrare la padronanza di qualcosa"* (Castoldi, 2011, p. 105), finalizzato a mobilitare gli apprendimenti. Infatti quest'ultimo può essere inteso come una modalità di verifica che non limita l'attenzione alle conoscenze o alle abilità raggiunte ma esplora la padronanza del soggetto all'interno di un determinato dominio di competenza definita da Pellerey come la capacità di far fronte ad un compito orchestrando le proprie risorse interne (Galliani, 2015).

Di seguito si riportano le attività strutturate e le dimensioni che con le medesime mi propongo di sviluppare.

IN QUESTO PERCORSO IMPARERAI A...

- Conoscere le principali caratteristiche del linguaggio cartografico
- Comprendere l'uso e la funzione della cartografia

- Comprendere e distinguere le varie tipologie di carta geografica
- Comprendere e usare la simbologia

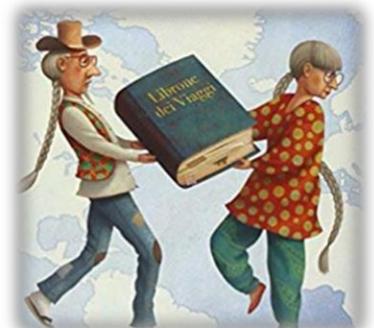
D1. (Utilizzare il linguaggio della geograficità),

Attività 1: Dopo aver letto il brano, con l'aiuto di alcune domande guida si indagano le **preconoscenze** degli alunni in relazione agli elementi della cartografia.

"I Cantalamappa. Atlante bizzarro di luoghi e storie curiose"

Il librone dei Cantalamappa

Hai mai sentito parlare di Guido e Adele Cantalamappa, i due grandi viaggiatori? È un cognome buffo, vero? Chissà se è il cognome oppure un soprannome. Nessuno l'ho mai saputo. Cognome o soprannome, non importa poi tanto. Importa il fatto che Guido e Adele Cantalamappa sono due persone che ti sorprendono ogni volta che le vedi. E io posso dirlo: le vedo quasi tutti i giorni. Si chiamano "Cantalamappa" perché, come due cantastorie, raccontano i loro viaggi e tanti posti che hanno visitato. Posti che stanno sulle mappe, oppure non ci stanno, oppure stanno su mappe strane che conoscono solo loro e pochi altri. E le storie sono tanto interessanti che ti pare di esserci, in quei posti, e Guido e Adele le raccontano così bene che ti sembra di sentirli cantare. Cantano le mappe dei loro numerosi viaggi. Infatti hanno davvero girato il mondo, i Cantalamappa. Forse di mondi ne hanno girati più di uno, perché al mondo ci sono tanti mondi: il mondo dei sogni e il mondo reale, il mondo dell'arte e il mondo del lavoro, il mondo delle api e il mondo delle scimmie, il mondo di sopra e il mondo di sotto, il mondo di Sofia è il mondo di Raimondo... Guido e Adele han cominciato a scarpinare e prendere navi e prendere barche e prendere aeroplani e prendere mongolfiere e prendere slitte e prendere trenini scassati e prendere cammelli e in generale prenderci gusto a non stare mai fermi quando i tuoi genitori erano ancora bambini, anzi, forse quando i tuoi nonni erano ancora ragazzini. I Cantalamappa sono stati in Afghanistan, in Turkmenisia e in Assurdistan, in Messico, in Cronopia, in Melanesia e in Peranesia, in Antartide e in Fantastide, all'Equatore e all'Iniquatore, in Nebraska e in Lambruska, in tanti altri posti che adesso non ricordo ma poi di sicuro mi verranno in mente. Adesso sono vecchi, dicono di essersi fermati, ma gli amici- me compreso- non ci credono: due così come fanno a stare fermi? Ad ogni modo, sono appena andati a vivere in una vecchia Cascina su un'isoletta in mezzo al lago di Brenno, poco fuori un paesino che tutti chiamano Borgata Pozzangherone. A pochi minuti di traghetto c'è un paese un po' più grande, Fessacchiopoli, dove ci sono la scuola, il campo da calcio e persino una biblioteca. Lo dico perché lo so: il bibliotecario di Fessacchiopoli sono io, piacere di conoscerti. Guido e Adele si sono trasferiti vicino al laghetto accanto alla mia casa circa un anno fa. Il laghetto sarebbe un lago su un'isola dentro un lago, ma è talmente piccolo che la gente del luogo lo ha sempre chiamato "il Pozzangherone". Ecco perché, per tutti quanti, il gruppo di case lì vicino è Borgata Pozzangherone. Quando Guido e Adele sono arrivati si è sentito il rombo di un motore. Era il camion del trasloco, appena sceso dal laghetto delle dieci, e da quel momento è stata una festa per gli occhi, perché da quel cassone s'è visto uscire di tutto. Tutte carabattole che i Cantalamappa hanno portato a casa dai loro lunghi e numerosi viaggi. A me piacciono i libri, per questo faccio il bibliotecario. Per me la cosa più interessante che i Cantalamappa si portano dietro- e lo fanno da sempre- è proprio un libro, un libro enorme largo come



le spalle di un campione di nuoto è grosso come due forme di parmigiano. È il loro Librone dei Viaggi, dentro ci hanno scritto i loro pensieri e incollato ritagli di giornali, riviste, di mappe, di depliant, e tutti i biglietti dei mezzi di trasporto che hanno usato, e quando non c'erano i biglietti ci hanno incollato altro, chennesò, una ciocca di pelo del dromedario che hanno preso in Tunisia, o l'autografo del tizio che gli ha noleggiato la slitta nella Terra Delle Labbra d'Or. Il Librone dei Viaggi hanno cominciato a scriverlo venticinquanta o diciassettanta anni fa, e chissà se adesso smetteranno. Quando vado a trovare Guido e Adele, il Librone mi attira come una calamita, e non mi stanco mai di sfogliarlo. Ogni volta che mi raccontano un loro viaggio, io rimango ad ascoltarli per ore immaginandomi le loro avventure che mi portano a scoprire ed imparare sempre cose nuove. Io faccio il bibliotecario e di libri ne ho visti veramente tanti, alcuni sono tutti vecchi e rovinati ma nessuno è come il librone dei Viaggi dei Cantalamappa. Ogni pagina è una scoperta, ci sono foto, disegni e persino le mappe. Le mie preferite. Mappe di luoghi lontani o di paese che non so neppure dove si trovano. Mappe che nascondono nomi curiosi o immagini fantastiche. Mappe che parlano. Sono ormai passati mesi da quando Guido e Adele Cantalamappa sono arrivati a Borgata Pozzangherone, loro che hanno viaggiato per tutta la vita, che hanno girato il mondo non possono fermarsi proprio ora. E questo lo sapevo bene.

Oggi, mentre facevo colazione, una folata di vento freddo ha spalancato la finestra e ha fatto entrare una foglia secca di ippocastano. Le cinque punte mosse dal vento sembravano le dita di una mano che saluta. Ho avuto un presentimento, come se qualcuno se ne stesse andando. Allora sono uscito e mi sono diretto a casa di Guido e Adele. Neanche a farlo apposta li ho trovati che facevano i bagagli. Sulle prime ci sono rimasto male perché non mi aspettavo proprio di vederli ripartire. Così, come se avessi dovuto persuaderli a restare, ho detto la prima cosa che mi è passata per la mente.

“È quasi inverno!”

“In Australia è estate”, mi ha risposto Adele mentre piegava i vestiti dentro una piccola valigia rossa con le ruote.

“Andate in Australia?” Ho chiesto.

“Sì. Siamo invitati al matrimonio di una coppia di amici. Ne approfittiamo per vedere un paio di posti. E al ritorno forse faremo un giro un po' largo ... Ti manderemo senz'altro una cartolina”

“Partite subito, così, su due piedi?”

“Dobbiamo assolutamente prendere il prossimo traghetto. L'aereo per Sydney parte oggi pomeriggio”.

“Ma quanto tempo pensate di stare via?”, ho chiesto io.

Guido ha scrollato le spalle ed è stata Adele a rispondermi.

“Quanto basta per un giro in giro come si deve”.

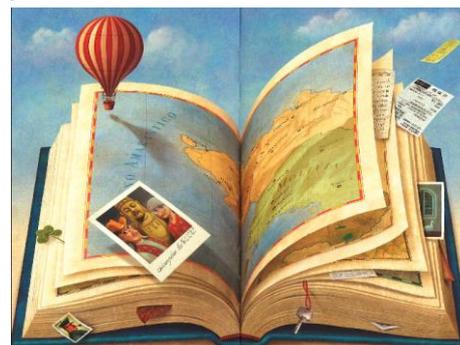
Poi il timoniere ha suonato la sirena, per annunciare che si stavano per togliere gli ormeggi. Adele e Guido sono saliti sul traghetto e mi hanno salutato con un gran sventolare di mani.

“Buon viaggio!”, ho detto io. E mentre lo dicevo mi sono accorto che sentivo già la loro mancanza. Arrivato di fronte a casa dei Cantalamappa, invece di proseguire verso la mia mi sono fermato, colto da un pensiero consolante. Il Librone dei Viaggi era là e avrei potuto sfogliarlo in qualsiasi momento. Allora ho stretto il mazzo di chiavi che mi ha lasciato Guido e mi sono messo di buon umore.

Di certo non mi sarei annoiato, in attesa del ritorno dei Cantalamappa.

I giorni passavano e io continuavo a ripensare alle avventure che Guido e Adele mi avevano raccontato. Ogni sera mi divertivo a guardare il Librone dei Viaggi e il tempo passava velocissimo. Ormai era il mio passatempo preferito così decisi di portare il Librone anche in biblioteca.

Spesso passava di lì un bambino di nome Ficcailnaso che era veramente curioso e amava leggere tantissimo. Leggeva libri di mondi fantastici ed immaginari, di pianeti bizzarri e di isole che non ci sono.



Ogni volta che arrivava in biblioteca mi chiedeva se avevo nuovi libri. Quando vide il librone dei Cantalamappa ne fu felicissimo e mi chiese subito di sfogliarlo. Alla fine di ogni pagina mi poneva tantissime domande sulle carte geografiche che Guido e Adele avevano utilizzato per ogni viaggio. Voleva sapere che **cosa fossero le carte geografiche**, era affascinato da tutti i simboli che erano indicati perciò voleva capire **come si leggessero** e scoprire **quanti tipi di carte ci fossero** perché alcune delle mappe presenti nel Librone dei Viaggi dei Cantalamappa erano simili tra loro mentre altre erano veramente molto strane e diverse. Infine Ficcailnaso era curioso di scoprire a **che cosa servissero** le mappe e conoscere tutte le avventure e i luoghi che Guido e Adele avevano visitato.

Ma procediamo un po' con ordine, prima di continuare a leggere le avventure dei Cantalamappa, vorreste aiutarmi a trovare le risposte a queste domande?

I bambini vengono invitati singolarmente a scrivere su un post-it le loro idee relative alle seguenti domande:

- Che cosa sono le carte geografiche?
- Quali sono le caratteristiche delle carte geografiche?
- A che cosa servono le carte geografiche?
- Quanti tipi di carte ci sono?
- Come si leggono le carte geografiche?

I post-it infatti hanno il vantaggio di essere mobili e pertanto si prestano bene per un iniziale organizzazione delle preconoscenze da parte degli alunni.

Successivamente i bambini vengono invitati a confrontarsi prima a coppie e poi in piccoli gruppi ed organizzare le informazioni. Infine le idee emerse vengono condivise con la classe.

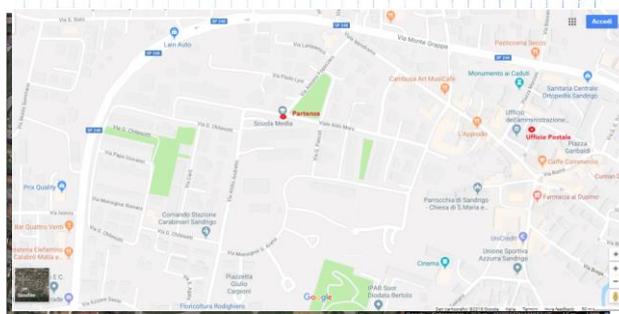
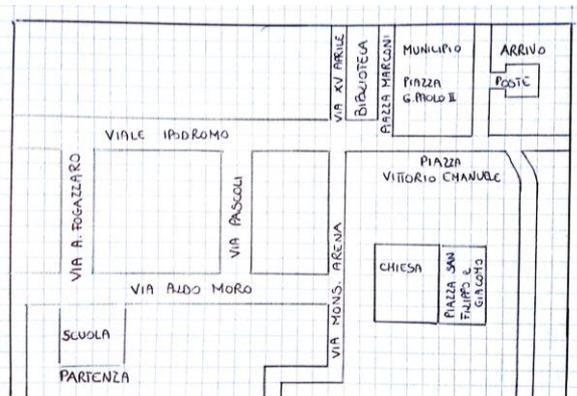
D1. (Utilizzare il linguaggio della geograficità),

Attività 2: Durante il secondo incontro le avventure dei protagonisti continuano e un nuovo interrogativo viene posto agli alunni. Attraverso la lettura del seguente racconto ai bambini viene chiesto di osservare alcune rappresentazioni cartografiche finalizzate a condurre gli alunni a riflettere sull'**utilità della carta** e alcune delle sue **caratteristiche**.

L'altro giorno Ficcailnaso è arrivato di buonora nella biblioteca di Fessacchiopoli perché voleva ringraziarvi e riguardare le vostre idee sulle carte geografiche che ha trovate veramente molto interessanti. Mentre osservava il vostro lavoro ha avuto un'idea davvero brillante: ha pensato di utilizzare il librone dei viaggi dei Cantalamappa come guida per capire ancora meglio cosa sono queste carte perché vorrebbe realizzarne anche lui per raccontarvi alcuni dei suoi viaggi. Così abbiamo ricominciato a sfogliare il librone e abbiamo trovato una sezione intitolata "Micronazioni". Incuriosito da quella parola che non conosceva Ficcailnaso ha cominciato a leggere. C'erano parecchie pagine, dedicata ai paesi che non esistono. Tu dirai: com'è possibile? Come si fa ad avere foto, ricordi, cartoline e francobolli di un posto che non c'è? Be', se ci pensi, non è questa la cosa strana. Nei libri, nei romanzi, nella mitologia, ci sono un sacco di luoghi inventati- Come la Terra di Mezzo, Atlantide o il pianeta Coruscant- e se uno vuole, di quei posti, può creare dépliant turistici, mappe, finte fotografie. La cosa più strana è che i Cantalamappa, nei paesi che non esistono del loro Librone, ci sono stati davvero. Come hanno fatto? Alcuni paesi sono nati per gioco, altri sono un modo per protestare o per attirare l'attenzione su un problema. Insomma, ci sono micropaesi che nascono per scherzo e altri per protesta, per attirare turisti o per avere leggi nuove, per ingannare qualcuno o per vendere francobolli. Ficcailnaso non vedeva l'ora di conoscere Guido e Adele perché voleva fargli moltissime domande su tutti questi luoghi inoltre voleva sapere tutto del viaggio che stavano facendo perché era sicuro che si trovavano in luoghi che lui non conosceva. Così decise di scrivere una lettera per chiedere ai Cantalamappa di inviargli una cartolina da ogni luogo in modo da poter seguire il loro viaggio. Scritta la lettera cominciò a cercare una carta per capire dove fosse l'ufficio postale ma ne trovò diverse e non sapeva proprio capire quale mappa gli sarebbe stata più utile così ha pensato a voi. Vi andrebbe di aiutarlo a capire quale carta è più efficace per raggiungere la destinazione?

Dopo aver letto il brano si mostrano ai bambini differenti rappresentazioni cartografiche. Successivamente, attraverso una conversazione clinica, si guida il processo di analisi, finalizzato a condurre gli alunni a scoprire gli elementi di una rappresentazione cartografica e la sua utilità. Attraverso alcune domande vengono presentati pochi elementi che sono ricorrenti in tutte le rappresentazioni cartografiche anche quelle dell'immaginazione che verranno introdotte in seguito.

Si mostrano, in ordine sparso le carte e si invitano gli alunni ad osservarle.



Quale mappa è più utile per raggiungere l'ufficio postale? Perché?

Qual è la principale funzione di una carta geografica?

Osserva e confronta tra loro le seguenti rappresentazioni cartografiche, quali sono le principali differenze che puoi osservare?

Quali sono le principali caratteristiche di una rappresentazione cartografica?

Gli alunni vengono invitati e guidati a confrontare tra loro le rappresentazioni cartografiche al fine di scoprirne le principali caratteristiche.

Inizialmente attraverso domande stimolo si invitano gli alunni a confrontare tra loro le seguenti carte e riflettere sulla rappresentazione *in piano* della cartografia e della visione dall'alto.

Successivamente si aiutano i bambini a riflettere sul *carattere approssimato* della cartografia.

D1. (Utilizzare il linguaggio della geograficità), **Attività 3:** L'attività seguente è finalizzata a portare gli alunni a riflettere sulla **simbologia** e la legenda utilizzata in tutte le rappresentazioni cartografiche. La proposta inizia con la narrazione di un nuovo episodio dei Cantalamappa che guidano gli alunni a osservare in dettaglio due rappresentazioni cartografiche che si distinguono solo per la legenda.



Trovata la differenza i bambini verranno invitati a definire una propria simbologia personale.

Sono passati giorni da quando, grazie al vostro aiuto Ficcailnaso è riuscito a raggiungere l'ufficio postale ed inviare così la sua lettera a Guido Adele. L'avranno ricevuta vi starete sicuramente chiedendo? Ebbene ancora non lo sappiamo. Ogni giorno aspettiamo impazienti l'arrivo del postino mentre sfogliamo il librone dei viaggi che ci riserva sempre delle nuove sorprese. Infatti nel librone dei Cantalamappa, oltre ai ritagli di giornale, alle mappe, ai dépliant e ai biglietti, ci sono anche moltissime cartoline. Tu dirai: è normale. Quando un viaggio spedisce cartoline ai nonni, agli amici, per far sapere a quelle persone che ha visto un posto

bello, e che magari gli sarebbe piaciuto vederlo insieme a loro. Però, appunto: le cartoline si mandano agli altri, con il francobollo giusto, l'indirizzo e il nome e cognome. I Cantalamappa invece, mandano cartoline... a sé stessi. O meglio, come dicono loro: ai noi stessi dopo il viaggio. Ovviamente non ci scrivono sopra "Tanti saluti da Adele e Guido", ma le usano come un diario di bordo: ci appuntano quello che hanno fatto quel giorno, o un pensiero che gli è venuto in quel posto, o un'idea per un nuovo viaggio. Tu dici: ma non sarebbe più comodo usare un quaderno, per questo genere di cose? E infatti i Cantalamappa si portano sempre in valigia un quaderno a righe, sei taccuini, tre blocchetti di post-it e due album di fogli da disegno. Col risultato che spesso, quando tornano a casa, fanno una gran fatica a rimettere in ordine. Le cartoline, invece, sono precise. Tu torni a casa e trovi nella buchetta delle lettere i pensieri di viaggio, ognuno già collegato ad un posto, e mentre le rileggi è come se fossi già ripartito, come viaggiare di nuovo. Di tutte le cartoline che sono nel Librone, una in particolare mi ha incuriosito a prima vista. Vicino al francobollo c'era il nome di un paese che non avevo mai sentito e dietro una mappa che aveva qualcosa di familiare e strano allo stesso tempo e che non riuscivo proprio a leggere. Così ho cominciato a fare delle ricerche e ne ho trovata una identica

Vi piacerebbe darci un'occhiata?

Si consegna ai bambini la prima immagine "*Earth at night*" che descrive, attraverso l'utilizzo di colori diversi l'attività notturna della terra. Si è scelta questa rappresentazione cartografica in quanto è difficilmente interpretabile senza la presenza di una legenda che consente di attribuire un significato ai vari colori.

Dopo aver riflettuto sui possibili significati dell'immagine si presenta ai bambini, (come indicato nella narrazione) la seconda rappresentazione arricchita dalla presenza della legenda.

In seguito si guidano gli alunni a riflettere sull'utilità della legenda attraverso alcune domande quali:

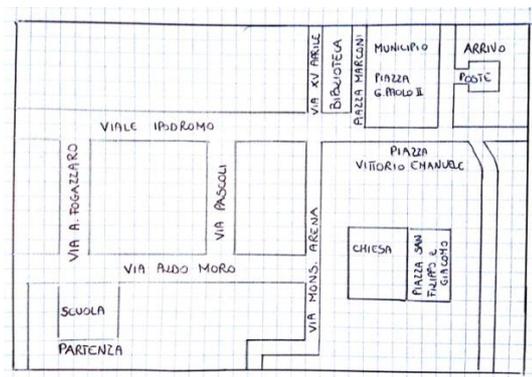
- Qual è la principale differenza tra queste due rappresentazioni cartografiche?
- Che cosa serve la legenda?
- Che tipologie di legenda conoscete? (simboli, colori...)

Successivamente si chiede ai bambini di realizzare una propria simbologia personale e, di confrontarla con quella di un compagno realizzandone così una comune, infine si concorda una simbologia di classe.

Condiviso il lavoro si consegna agli alunni una scheda raffigurante i principali simboli che si possono osservare nelle rappresentazioni cartografiche (incluse le carte dell'immaginazione) e si chiede agli studenti di ipotizzarne il significato.

Per concludere si confrontano le ipotesi con la definizione del simbolo riportato nelle carte geografiche, quindi si arricchisce o revisiona la legenda di classe.

D1. (Utilizzare il linguaggio della geograficità),



Attività 4: L'attività successiva è finalizzata a condurre gli alunni a scoprire le differenti **tipologie di carte geografiche** (fisica, politica, tematica, immaginazione...)

Sono passati mesi da quando Ficcailnaso ha scritto ai Cantalamappa. Questa mattina sono arrivato in biblioteca e ho trovato una sorpresa. Immaginate da chi? Ebbene sì Guido e Adele hanno ricevuto la lettera di Ficcailnaso e mi hanno risposto inviandomi una cartolina, anzi, tre, quattro, sette, forse dieci cartoline, tutte spedite da luoghi diversi! No, non erano nella cassetta della posta: sono entrate dalla finestra, portate dal vento, che soffiava forte. Stupito, le ho raccolte dal pavimento. Alcune erano molte rovinate, il cartoncino era giallo è consumato. Erano tutte firmate "Guido e Adele". "Ma che succede?!" mi sono chiesto. Nelle cartoline non c'erano disegni o foto come ero abituato a vedere ma erano molto strane. Ogni cartolina era diversa e a guardarla bene sembrava una mappa. Alcune erano molto simili a delle carte geografiche che avevo visto una volta riordinando i miei libri in biblioteca, mentre altre raffiguravano luoghi di cui non conoscevo l'esistenza. Avrei dovuto aspettare l'arrivo di Ficcailnaso ma ero così pieno di entusiasmo che decisi di cercare altre informazioni. Dopotutto sono il bibliotecario di Fessachiopoli e posso leggere moltissimi libri e poi ero sicuro che Ficcailnaso sarebbe stato contento delle mie ricerche. Così senza perdere altro tempo mi misi subito al lavoro, ah dimenticavo! Vi piacerebbe osservare le cartoline di Guido e Adele e scoprire **quanti tipi di carte ci sono?**

Vengono presentate diverse tipologie di rappresentazioni cartografiche e si accompagnano gli alunni ad individuarne le differenze.

Il lavoro di analisi delle caratteristiche delle rappresentazioni cartografiche può essere condotto attraverso la metodologia cooperativa del Jiigsaw.

I bambini vengono divisi in più gruppi casa composti da 4 alunni ciascuno. Ogni bambino del gruppo diventa l'esperto dello studio di una rappresentazione cartografica (un alunno studia la carta fisica, uno la carta politica, uno la carta tematica ed infine un bambino la carta dell'immaginazione)

Ogni alunno procede con uno studio autonomo del materiale e successivamente gli studenti si suddividono per ambito tematico e si compongono così i gruppi degli esperti.

Ogni gruppo analizza le rappresentazioni cartografiche secondo alcune domande guida quali:

- Che cosa rappresenta la carta?
- Come è rappresentato?
- Come è stata realizzata?
- Che colori/ simboli/nomi ci sono?
- Secondo voi cosa studia questa carta?
- Che informazioni puoi ricavare?
- Che luogo è cartografato?

Al termine ogni bambino ritorna nel gruppo casa e relaziona ai compagni quanto scoperto sulla sua tipologia di carta.

LO SAPEVI CHE...?

La carta geografica, serve per studiare il territorio ed orientarsi. Essa è la rappresentazione grafica *in piano* (visione dall'alto), *approssimata* (cioè non del tutto precisa, perché non riporta tutti i particolari ma sono quelli più importanti) e *simbolica* di un territorio, della superficie della Terra o di una sua parte.

IN QUESTO PERCORSO IMPARERAI A...

- Realizzare semplici carte mentali di luoghi fantastici
- Disegnare e interpretare una rappresentazione cartografica
- Utilizzare gli elementi principali del linguaggio visivo
- Elaborare e/o rielaborare creativamente produzioni personali per esprimere sensazioni ed emozioni
- Rappresentare e comunicare la realtà percepita utilizzando tecniche, strumenti e materiali diversi
- Produrre rappresentazioni bidimensionali di ambienti reali e fantastici

D3. (Utilizzare conoscenze e abilità del linguaggio visivo), **D4.** (Rielaborare creativamente le immagini)

Attività 5: Il percorso seguente è finalizzato ad aiutare i bambini a consolidare l'apprendimento dei concetti geografici ed artistici. Infatti gli alunni vengono invitati a scegliere una **tecnica** ed **utilizzare gli elementi del linguaggio visivo** per realizzare una rappresentazione cartografica utilizzando i simboli della legenda concordati con l'intera classe. Si propone quindi agli alunni la lettura di un racconto fantastico in quanto questa tipologia di testo narrando episodi inattesi che si discostano dall'ordinario promuove la curiosità e l'interesse inoltre risulta essere particolarmente positivo per il bambino per la vicinanza psicologica e la relativa semplicità (Cisotto & RDL, 2015). Nel racconto viene accuratamente descritto un luogo che i bambini cercheranno di cartografare applicando così le conoscenze sviluppate precedentemente sia in ambito artistico (gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, la superficie, il colore) che geografico (carta come rappresentazione simbolica, in piano e approssimata) sperimentando l'utilizzo di tecniche e materiali differenti. La narrazione proposta infatti presenta la descrizione di uno spazio esterno ed uno interno. Si mettono a disposizione materiali differenti e si invitano i bambini a scegliere due modalità artistiche rappresentative diverse per realizzare la carta che diviene così un'opera d'arte. Inoltre attraverso questa modalità si può aiutare i bambini a comprendere che ogni luogo è cartografabile.

Materiali:

- Carte di diverso tipo (carta bianca, cartoncini colorati, carta velina, Scottex, carta collage ...)
- Colori differenti (Colori a tempera, a pennarello, a matita, ad acquerello, pastelli a cera, colori ad olio...)
- Materiali di recupero (pezzi di legno, tappi, spugna, conchiglie, graffette ...)

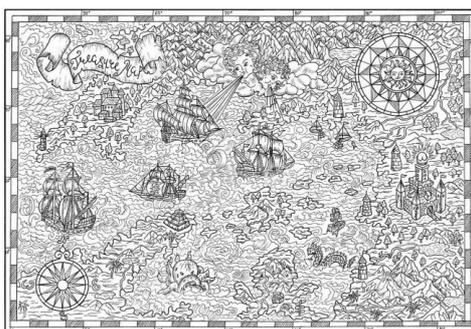
Stamattina, appena sono uscito di casa, ho trovato davanti alla mia porta una valigia da parte dei Cantalamappa. Sono sicuro che me l'hanno inviata loro perché c'era scritto "Per il nostro amico, il bibliotecario di Fessacchiopoli... Aprimi". Ero un po' di fretta così decisi di portarla in biblioteca. Appena arrivato trovai Ficcailnaso che aveva notato le cartoline che Guido e Adele Cantalamappa mi avevano spedito. Così aveva cominciato a farmi tantissime domande. Ma questa volta ero preparato perché grazie a voi ero riuscito a fare delle ricerche e capire tutte quelle carte diverse. Poi Ficcailnaso si accorse che ero entrato con una valigia e mi chiese cosa ci fosse dentro. Insieme decidemmo di aprirla. All'interno trovammo tantissimi materiali e oggetti diversi. Non sapevamo proprio cosa fare o come utilizzarli. Allora abbiamo deciso di iniziare a riordinare tutte le Cartoline dentro il librone e sfogliando le pagine abbiamo notato dei fogli che uscivano dal cartone della copertina. No, non erano pagine segrete ma altre mappe di viaggi molto particolari. Neanche Guido e Adele me ne avevano mai parlato. Alcune erano delle vere e proprie carte mentre altre erano delle fotografie. Quello che mi aveva colpito era il fatto che erano delle mappe veramente bizzarre. Vi starete sicuramente chiedendo il perché. Ebbene si trattavano di opere d'arte. State pensando a dei quadri?

No, erano mappe realizzate con i materiali più insoliti: legno, stoffa, oggetti di recupero...

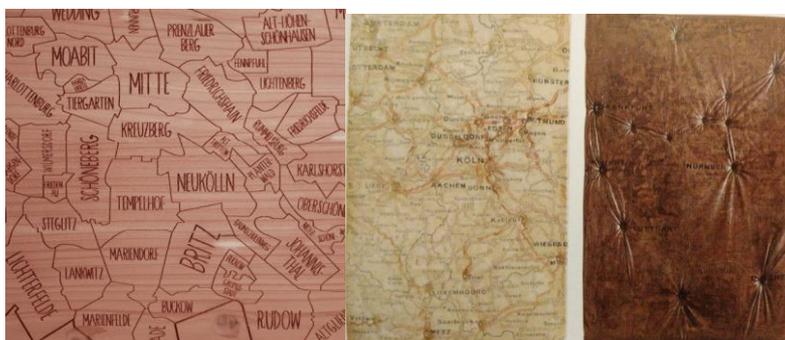
Anche i luoghi portavano nomi mai sentiti prima, così avevo deciso di cercarli nella carta geografica e, con mia grande sorpresa, di questi luoghi non c'era nemmeno l'ombra. Ficcailnaso stava pensando al lungo viaggio che Guido e Adele avevano dovuto affrontare per trovare quei luoghi quando notò che vi era due lettere in cui i Cantalamappa avevano raccontato di quei posti misteriosi. Uno portava con sé, accanto alla descrizione del luogo una carta, mentre, nell'altra la mappa sembrava sbiadita dal tempo ed era impossibile da capire. Ficcailnaso ebbe un'idea: voleva provare anche lui a creare una mappa, così decise di fare una sorpresa a Guido e Adele e realizzare, con i materiali contenuti nella valigia che avevo trovato, la carta di quel luogo. Vi andrebbe di aiutarlo?

Si presentano agli alunni diverse rappresentazioni cartografiche realizzate con tecniche e materiali diversi e si invitano i bambini a riflettere sulle modalità di realizzazione.

1) Mappa bianco e nero: lavoro e riflessione sul segno e la linea



2) Mappa su superfici diverse (es. legno, stoffa...): lavoro sulle superfici



3) mappa dipinta: lavoro colori



Si propone di seguito il primo racconto fantastico arricchito dalla presenza della rappresentazione cartografica e si invitano i bambini a riflettere sulla modalità di realizzazione

POLLY E DIGORY IN UN MONDO FANTASTICO

LA TERRA DI MEZZO

Magia. Quella era la chiave di tutto. Stavolta Polly e Digory non avevano alcun dubbio mentre scendevano sempre più giù, avvolti dalle tenebre [...]. Poi all'improvviso si accorsero di essere in piedi, su qualcosa di solido. Un istante più tardi tutto intorno a loro divenne più nitido e finalmente riuscirono a vedersi.

-Che strano posto!- disse Digory.

Il cortile che li ospitava era circondato da muri altissimi in cui si aprivano molte finestre grandi prive di vetri, attraverso le quali non si distingueva nient'altro che l'oscurità. In basso si potevano vedere ampie arcate spalancate sul buio più totale, simili all'imbocco delle gallerie percorse dai treni. Faceva piuttosto freddo. [...] Molte delle lastre che pavimentavano il cortile erano spezzate e tutte erano sconnesse, con gli angoli vistosamente corrosi. [...] Quando si trovarono sulla soglia di quel grande edificio, scoprirono con sorpresa che il suo interno non era buio come avevano pensato. [Attraversarono il cortile e] giunsero fino a una grande sala, nella penombra, che sembrava completamente vuota, ma subito dopo videro che alla sua estremità c'era una fila di colonne che sostenevano degli archi, tra i quali filtrava, appena più intensa, la stessa luce strana. Polly e Digory attraversarono la sala, facendo attenzione alle eventuali buche e a tutto quello che poteva ingombrare il terreno [...] Ai due bambini sembrò di camminare a lungo.

Quando furono arrivati dall'altra parte della sala, oltrepassarono gli archi e scoprirono di essere finti in un cortile ancora più grande del precedente. [...] Senza dubbio quel luogo doveva essere abbandonato, da centinaia di anni, forse migliaia.

IL PAESE DELLE LUCI

Era sera quando Kara arrivò finalmente al Paese delle Luci.

Tutto attorno a lei brillava e, sebbene in cielo le uniche luci fossero ormai solo la luna e le stelle, la città era ancora vivace e piena di vita.

Per entrare al paese vi era una lunga strada, la via Luminosa, affiancata da una fila di lampioni su entrambi i lati. A destra del percorso vi erano una serie di casette a schiera, ognuna con davanti un gran giardino. Ogni giardino era decorato con delle lucine poste tra i rami di ogni albero. Dall'altro lato della strada, vi erano invece i negozi, ognuno dei quali presentava una grande insegna con scritte a luci ad intermittenza. Kara percorse l'intera via, voltando la testa da una parte all'altra come se temesse che tutte le luci attorno a lei potessero in un attimo spegnersi e lasciare il paese nella totale oscurità. In fondo alla via, vi era un grande cancello che separava la città dalla Foresta dello Smarrimento. Attraversare quella foresta era l'unica possibilità per raggiungere la Collina dell'Eterno Giorno, dove splendeva sempre il sole e non calava mai il buio della notte. Lassù si ergeva in tutta la sua magnificenza il Castello dell'Incanto, l'unico luogo in cui potevano vivere le incantatrici. Era lì che Kara doveva andare. Di fronte a quel cancello, tutti i dubbi e le paure che aveva sempre tentato di nascondere invasero il suo corpo e una lacrima scese lentamente sul suo volto. Non sapeva se sarebbe mai riuscita ad arrivare al Castello o se, come molte altre, si sarebbe persa nella Foresta, ma non aveva altre possibilità: vivere dov'era nata e cresciuta non le era più concesso ora che si era rivelata per quello che era e ora l'unica opportunità di libertà che aveva si trovava oltre quella foresta. E così, con la determinazione di una ragazza che in un solo istante aveva perso ogni certezza, aveva oltrepassato il cancello e si era messa in cammino.

La Foresta dello Smarrimento era stata chiamata così per la sua totale assenza di strade e indicazioni che potessero anche minimamente orientare i viaggiatori. Era talmente fitta che nemmeno il sole e le stelle potevano essere visibili dall'interno di essa. Kara viaggiava sempre dritta, cercando di memorizzare i luoghi che si lasciava alle spalle notando dei piccoli particolari, come la forma delle rocce o la posizione dei rami degli alberi. Infatti, non vi erano veri e propri dettagli da tenere a mente e Kara non era del tutto certa di riuscire a riconoscere quelle differenze minime che si sforzava a ricordare. Kara non aveva idea di quanti giorni fossero passati quando si ritrovò di fronte alla Collina dell'Eterno Giorno. Era come se il tempo per tutti

quei giorni si fosse fermato e che solo ora avesse ripreso il suo corso. Superare quella collina non era stato affatto un problema e ben presto Kara si era ritrovata davanti all'entrata del Castello. Era veramente di dimensioni smisurate come le era stato raccontato.

IL CASTELLO DELLE INCANTATRICI

Kara cercava invano qualcuno, un'altra incantatrice come lei, ma il Castello sembrava vuoto e privo di vita. Così, senza indugiare oltre, aveva posato la mano sulla maniglia del portone e si era fatta strada attraverso l'ingresso. Si ritrovò in un'enorme sala. Al centro vi era un grande tavolo mentre, ai due lati, erano appesi degli strani specchi. Kara aveva voltato lo sguardo verso uno di essi ma non era comparso nessun riflesso del suo volto all'interno di quelle cornici. Nel lato opposto al portone che aveva appena attraversato, si trovava un'entrata ad arco che dava su un corridoio stretto stretto. Kara aveva esitato un secondo prima di decidersi a percorrerlo. Aveva dovuto entrare lateralmente per riuscire ad infilarsi tra quelle pareti ma era riuscita finalmente ad uscire. Oltre il corridoio vi era un piccolo atrio e, a sinistra, una scala. Arrivata al piano di sopra Kara si ritrovò davanti ad un'altra porta, questa volta però non vi era alcuna maniglia che consentiva l'accesso. Incisa sulla porta vi era una scritta e Kara aveva iniziato a leggere ad alta voce:

“Per ogni luogo c'è una strada ed è compito nostro trovarla”.

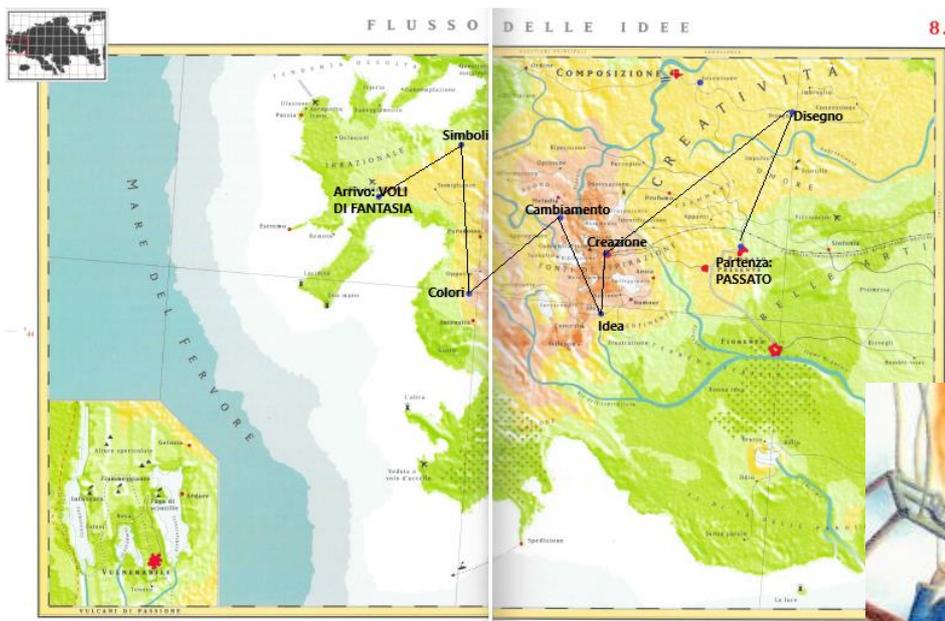
In quel momento la porta si era aperta e una donna sorridente aveva camminato verso Kara.

“Benvenuto al Castello dell'Incanto incantatrice Kara, io sono Lisa. Ti troverai bene qui con noi, sei al sicuro adesso” le aveva detto la donna.

D2. (Realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche),

Attività 6: Nella successiva attività gli alunni verranno invitati ad utilizzare le conoscenze geografiche e la legenda per **leggere una carta** e comprendere così l'itinerario.

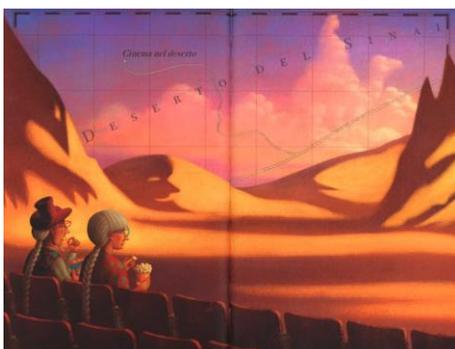
Ficcailnaso era davvero soddisfatto della mappa che era riuscito a realizzare utilizzando i materiali della valigia. Non poteva proprio aspettare il ritorno dei Cantalamappa per mostrargliela così l'aveva subito inviata per posta. Era passata solo una settimana quando ricevette una risposta. Questa volta la cartolina era scivolata sotto la porta della biblioteca, proprio sotto gli occhi di Ficcailnaso. Guido e Adele gli avevano scritto che avrebbero conservato la carta, portandola con loro mentre si spostavano da un luogo all'altro. Insieme alla lettera, gli inviarono un'altra mappa in cui avevano segnato il loro viaggio nel Paese delle Idee. Ficcailnaso era curioso di capire il loro percorso così aveva iniziato subito a leggerla. Che ne dite se scopriamo anche noi in quali paesi sono stati?



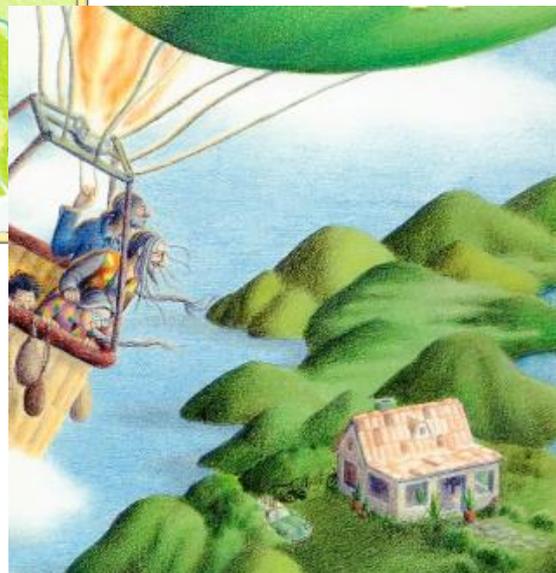
Utilizzando la legenda (simboli e colori) gli alunni descriveranno in modo preciso l'itinerario compiuto dai Cantalamappa nel "Flusso delle idee".

D2. (Realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche),

D3. (Utilizzare conoscenze e abilità del linguaggio visivo), **D4.** (Rielaborare creativamente le immagini), **Attività 7:** Questa attività è finalizzata ad aiutare gli alunni a consolidare le conoscenze dei principali elementi del linguaggio visivo e della cartografia.



Infatti verranno invitati a realizzare la rappresentazione cartografica di un luogo tenendo in considerazione tre parole chiave, introdotte con la mediazione del racconto. I bambini potranno quindi scegliere se cartografare un luogo *fantastico*, che sia legato alle *emozioni* e i *sogni* oppure un luogo *reale*, *visitato* e di cui sa indicare il *percorso*.



Guido e Adele sono via da quasi un anno ma grazie ai loro viaggi abbiamo scoperto moltissime cose sulle carte. Presto concluderanno anche questo viaggio, ne sono sicuro. Infatti i Cantalamappa mi hanno scritto che non vedono l'ora di tornare a Borgata Pozzangherone e proseguire il loro Librone dei Viaggi. La loro ultima avventura è stata davvero particolare. Vi starete sicuramente chiedendo il perché. Ebbene nell'ultima cartolina ce l'hanno raccontata: sono andati fino al deserto del Sinai, in Egitto, dove c'è il cinema all'aperto più all'aperto che esista. Immaginate: file e file di sedie, ben ordinate, in mezzo a un luogo dove, come dice il nome, non c'è nessuno quasi. Ormai è in rovina, e quando i Cantalamappa ci arrivarono, si chiesero se qualcuno avesse mai visto un film in quel posto. Più tardi, Guido e Adele vennero a sapere che il cinema lo aveva costruito un signore francese, che sperava non si sa come di avere successo in un posto dove di gente ne passa ben poca. Ma quel signore francese non seppe mai se la sua impresa del cinema nel deserto avrebbe potuto avere successo, perché il governo egiziano non gli diede, alla fine, il permesso di farlo funzionare. Alcuni dicono, invece, che furono i pochi abitanti della zona a impedire che il cinema venisse aperto, forse perché nel deserto i suoni viaggiano lontano, e gli spettacoli magari avrebbero disturbato il loro sonno la notte. Fatto sta che in quel cinema all'aperto, il cinema all'aperto più all'aperto del mondo, nessuno ha mai visto un film tranne forse loro due, i Cantalamappa. Quando arrivi vedi file e file di sedie e, dove dovrebbe esserci lo schermo, c'è l'orizzonte. Uno deve immaginarselo, il cinema così c'è il grande vantaggio che il film ti piace sempre, perché sei tu che lo immagini. Videro il film delle nuvole che passavano sull'orizzonte e le ombre che si allungavano e sembravano animali, città e palazzi di fiabe. A volte il miglior cinema è la tua immaginazione. Quella sera di tanti anni fa il signore e la signora Cantalamappa scoprirono che più la natura attorno è vasta e piena di meraviglie, meglio funziona il cinema della mente. Dopo questo racconto, la cartolina si concludeva con alcune parole: FANTASIA, SOGNO, EMOZIONI e subito sotto REALTA', LUOGHI VISITATI, PERCORSI TRACCIATI.

Chissà cosa volevano dire i Cantalamappa. Forse era solo un promemoria per il loro prossimo viaggio. O forse era un invito ad usare anche noi l'immaginazione o i nostri ricordi per far funzionare il nostro cinema della mente. Quando anche Fiaccainaso lesse la cartolina, decise di realizzare una carta che potesse mostrare anche a Guido e Adele il luogo che lui aveva visto nella sua mente. Decise quindi di utilizzare quelle parole come guida per aiutarlo nella rappresentazione. Vorreste provare anche voi?

LA NOSTRA MOSTRA D'ARTE CARTOGRAFICA

Attività 8: Nella seguente attività, a conclusione del percorso, si riprendono i post-it utilizzati per la raccolta delle preconoscenze e si rivedono alla luce dei nuovi apprendimenti. I bambini vengono quindi invitati a riflettere sugli aspetti da mantenere costanti e quelli da modificare, questo al fine di promuoverne la consapevolezza degli alunni e individuare gli obiettivi di miglioramento o gli aspetti che devono essere ulteriormente approfonditi.

Attività 9: Il viaggio si chiude con il **compito autentico**: i protagonisti del racconto stanno per organizzare una mostra d'arte cartografica dal tema "uno dei posti più incredibili in cui ho viaggiato" e chiedono ai bambini di parteciparvi realizzando anche loro una propria rappresentazione cartografica.

Questa mattina Ficcailnaso è arrivato in biblioteca prestissimo. Non ho neppure fatto in tempo a chiedergli che cosa fosse successo quando subito mi mostro un volantino che il postino aveva lasciato in ogni casa di Borgata Pozzangherone. Che cosa c'è di particolare vi starete domandando, i volantini arrivano tutti i giorni. Decisi di leggerlo e scoprii che Guido e Adele stavano finalmente tornando a casa. Nel volantino c'era scritto:

Guido e Adele Cantalamappa, i due esperti viaggiatori,

presentano la prima mostra d'arte cartografica

dal tema: "uno dei posti più incredibili in cui ho viaggiato..."

ISCRIZIONI APERTE

Ficcailnaso non vedeva l'ora di incontrare i signori Cantalamappa e di conoscere le loro avventure. Decise quindi che avrebbe assolutamente dovuto partecipare a quella mostra ed esporre una sua opera. Gli consigliai allora di riprendere la valigia dei materiali che avevamo già usato e di cominciare a pensare a cosa avrebbe voluto rappresentare. Ficcailnaso non sapeva proprio decidersi: qual era il luogo più incredibile in cui aveva viaggiato? Ci stava ancora pensando quando uno strano oggetto volante comparve nel cielo. E' la mongolfiera in cui stanno viaggiando Guido e Adele Cantalamappa che ci salutano da lontano. Proprio in quel momento Ficcailnaso ebbe un'idea: aveva deciso cosa rappresentare.

Volete partecipare anche voi alla mostra di Guido e Adele?

Successivamente il percorso di studio della cartografia può procedere approfondendo ulteriormente la carta fisica e politica. Inoltre può essere molto utile procedere con una geolocalizzazione e l'utilizzo di carte digitali partendo così dallo studio del comune e ampliando progressivamente lo sguardo alla regione, alla Svizzera, all'Europa e il mondo.

Riferimenti bibliografici

- Antonelliana, M. (1983). *Arte e scienza per il disegno del mondo*. Milano: Electa Editrice.
- Arnheim, R. (1991). *Arte e percezione visiva*. Milano: Grafica Sipiel.
- Barthes, R. (1964). *Retorica dell'immagine*. In R. Barthes, *L'ovvio e l'ottuso*. Torino: Giulio Einaudi editore.
- Bettagno, A. (1995). *Natura e arte nel paesaggio veneto. Dalle interpretazioni pittoriche alle immagini fotografiche*. Torino: SEAT.
- Bianchi, D. (2015). *Educare all'espressione artistica. Ritrovare l'espressività nella scuola primaria e secondaria di primo grado*. Trento: Erickson.
- Bonazzi, A. (2011). *Manuale di geografia culturale*. Roma : Gius. Laterza & Figli.
- Boscolo, P. (2006). *Psicologia dell'apprendimento scolastico. Aspetti cognitivi e motivazionali*. Torino: UTET.
- Brunet R. (1980), *La composition des modèles dans l'analyse spatiale*. In: Espace géographique, tome 9, n°4, 1980. pp. 253-265.
- Bussagli, M. (2012). *Il paesaggio*. Milano: Giunti Editore.
- Calandra, L. M. (2008). Il territorio attraverso le carte geografiche: un modello didattico per la scuola di base. *Scripta Nova. Revista electronica de Geografia y Ciencias Sociales* .
- Calandra, L. M. (2008). *Progetto Geografia. Percorsi di didattica e riflessione. Uomo e ambiente*. Trento: Erickson.
- Calvino, I. (2017). *Le città invisibili*. Trento : ELCOGRAF.
- Caprini, T., Cordini, L., Marenzi, C., & Galli , E. (2009). *Nel GIARDINO scopro*. Firenze: Giunti scuola.
- Castiglioni, B. (2010). *Educare al paesaggio. Traduzione italiana del report "Education and Landscape for Children", Consiglio d'Europa*. Treviso: Museo di Storia Naturale e Archeologia.
- Castoldi, M. (2007a) *La valutazione delle competenze come problema complesso*, L'educatore, Annata 2006/2007, n. 3.
- Castoldi, M. (2007b) *Le rubriche valutative*, L'educatore, Annata 2006/2007, n. 4.
- Castoldi, M. (2007c) *I compiti autentici*, L'educatore, Annata 2006/2007, n. 6.
- Castoldi, M. (2007d) *La valutazione delle competenze e autovalutazione dell'alunno*, L'educatore, Annata 2006/2007, n. 11.
- Calandra, L. M. (2008). Il territorio attraverso le carte geografiche: un modello didattico per la scuola di base. *Scripta Nova. Revista electronica de Geografia y Ciencias Sociales*. Numero speciale dedicato al X Coloquio International de Geocritica, 26-30 maggio 2008. <http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-270/sn-270-124.htm>
- Castoldi, M. (2011). *Progettare per competenze. Percorsi e strumenti*. Roma : Carocci editore.
- Cisotto, L. (2013). *Psicopedagogia e didattica*. Roma: Carocci editore.
- Cisotto, L., & RDL, G. (2015). *Scrivere testi in 9 mosse. Curricolo verticale di scrittura per la scuola primaria e secondaria di primo grado*. Trento: Erikson.
- Clark, K. (1962). *Il paesaggio nell'arte*. Milano: Officine Grafiche Garzanti.
- D'Allegra Pasquinelli, D. (2010). *Una geografia...da favola. Miti e fiabe per l'apprendimento*. Roma: Carocci.
- D'Angelo, P. (2001). *Estetica della natura. Bellezza naturale, paesaggio, arte ambientale*. Roma: Editori Laterza.
- De Beni, M., & Miliani, M. (1990). *Raccontar Per Segni. Itinerari didattici per un'educazione all'immagine*. . Verona: Morelli Editore.
- De Scudéry, M. (1654-1660) *Clélie*, 10 voll., Augustin Courbé, Paris; trad. it. In Ead., *Le Grand Cyrus; Clélie, histoire romaine*, Giappichelli, Torino, 1973.
- De Vecchis, G., & Fatigati, F. (2016). *Geografia generali. Un'introduzione*. Roma: Carocci editore.
- De Vecchis, G., & Morri, R. (2010). *Disegnare il mondo. Il linguaggio cartografico nella scuola primaria*. Roma: Carocci.
- Di Nubila, R. D., & Fedeli, M. (2010). *L'esperienza: quando diventa fattore di formazione e di sviluppo. Dall'opera di David A. Kolb alle attuali metodologie di Experiential Learning*. Lecce: PensaMultimedia.
- Faggiolani, C. (2015). *Ricerca qualitativa*. Milano : Ledi.
- Farinelli, F. (2003). *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*. . Torino : Giulio Einaudi editore.
- Farinelli, F. (1992). *I segni del mondo. Immagine cartografica e discorso geografico in età moderna*. Firenze: Nuova Italia Editrice.
- Farinelli, F. (2016). *L'invenzione della terra*. Palermo: Selleri.
- Fassari, G. (2016). *Il desiderio di imparare attraverso l'arte. Proposte per la scuola primaria*. Roma: Armando.
- Felisatti, E., & Mazzucco, C. (2013). *Insegnanti in ricerca. Competenze, modelli e strumenti*. Lecce : Pensa MultiMedia.
- Francucci, C., & Vassalli, P. (2005). *Educare all'arte*. Milano : Mondadori Electa.
- Gaboli, M., & Tenconi, G. (2015). *Super CaraMella*. Milano : RCS education.

- Garau, A. (1989). *Pensiero e visione in Rudolf Arnheim*. Milano: Franco Angeli.
- Gianturco, G. (2004). *L'intervista qualitativa. Dal discorso al testo scritto*. Milano: Angelo Guerini.
- Giorda, C. (2006). *La geografia nella scuola primaria. Contenuti, strumenti, didattica*. Roma: Carocci.
- Harvey D., (2002) *Spaces of Hope*, Edimburgh University Press, Edimburgh.
- Hawkins, H. (2013). *For Creative Geographies: Geography, Visual Arts and the Making of Worlds*. London: Routledge.
- Kanizsa, S. (2017). *Oltre il fare. I laboratori nella formazione degli insegnanti*. . Parma: GruppoSpaggiariParma.
- Lefebvre, H. (1976). *La produzione dello spazio*. Milano: Moizzi Editore.
- Ligorio, B. (2010). *Come si insegna, come si apprende*. Roma: Carocci editore.
- Marchetti, F. C., & Crepaldi, G. (2003). *Il paesaggio nell'arte*. Milano: Electa.
- McTighe J., Wiggins G., (2004) *Fare progettazione. La "pratica" di un percorso didattico per la comprensione significativa*, LAS, Roma.
- Merleau-Ponty M. (1989), *L'occhio e lo spirito*, SE. Milano.
- Messina, L. (2000). La percezione. In L. Messina, *Percezione e comunicazione visiva* (p. 17-47). Padova: Cleup.
- Milani, P., & Pegoraro, E. (2011). *L'intervista nei contesti socio-educativi: una guida pratica*. Roma: Carocci.
- Milani, R. (2001). *L'arte del paesaggio*. Bologna: Il Mulino ..
- Moè A., Pazzaglia F., Friso G. (2010) *MESI - Motivazioni, Emozioni, Strategie e Insegnamento. Questionari metacognitivi per insegnanti*, Erickson, Trento.
- Munari, B. (1977). *Fantasia*. Bari: Editori Laterza.
- Noguè, J. (2010). *Altri paesaggi*. Milano: Franco Angeli.
- Piantoni, C. (1992). *Educazione all'immagine. Fenomenologia della rappresentazione grafica*. Teramo: Giunti & Lisciani.
- Remor, M. (2011). *Giocare con l'arte. Laboratori di educazione ed espressione artistica*. Trento: Erickson.
- Restelli, B. (2002). *Giocare con tatto. Per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari*. Milano: FrancoAngeli.
- Rocca, L. (2007). *Geo-scoprire il mondo. Una nuova didattica dei processi territoriali*. . Lecce: Pensa MultiMedia.
- Schulz, J. (1990). *La cartografia tra scienza e arte. Carte e cartografi nel Rinascimento italiano*. Modena: Franco Cosimo Panini.
- Sclavi M. (2003), *Arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornici di cui siamo parte*, Mondadori Bruno, Torino.
- Serasso, M. (2003). *Bambini in arte. Itinerari per sviluppare il senso estetico del bambino*. Torino: Marco Valerio Editore.
- Sicurelli, R. (2001). *Tecniche per la creatività artistica visiva. Dal punto e la linea al ritratto, dal fotomontaggio ai suoni del colore*. . Trento: Erickson.
- Smith K. (2016), *Piccolo manuale dei grandi sbagli*, Corrani, Mantova.
- Smith K. (2017), *Distruggi questo diario*, Corrani, Mantova.
- Tarozzi, M. (2008). *Che cos'è la Grounded Theory*. Roma: Carocci.
- Tedeschi, F. (2011). *Il mondo ridisegnato. Arte e geografia nella contemporaneità*. Milano: Vita e Pensiero.
- Trincherò, R. (2018). *Costruire e certificare le competenze con il curricolo verticale nel primo ciclo*. Milano: Rizzoli Education.
- Turri, E. (2008). *Antropologia del paesaggio*. Venezia: Marsilio Editori .
- Turri, E. (2010). *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*. . Venezia: Marsilio Editori .
- Zago, G. (2013). *Percorsi della pedagogia contemporanea*. Milano : Mondadori Education.

Piazza San Francesco 16
CH-6600 Locarno
T +41 (0)58 666 68 23/24
F +41 (0)58 666 68 19
biblioteca.dfa@supsi.ch

Orari di apertura

lun-ven: 8.00 - 17.30

www.supsi.ch/dfa
www.sbt.ti.ch
tesi.supsi.ch
www.e-rara.ch
samara.ti.ch
twitter.com/BibliotecaDfa

www.supsi.ch/dfa