

## STUDIO PER UNA MAPPA CULTURALE DELLA VALLE SAN MARTINO IN FORMA DI MAZZO DI CARTE DA GIOCO

A cura del "Gruppo 3" del Corso per Operatori Ecomuseali della Val San Martino 2009

composto da:

Albani Flavia  
Colombo Maura  
Gandolfi Gian Pietro  
La Ferrera Elisa  
Mannari Monica  
Pangallo Gabriella  
Pari Mariangela  
Valsecchi Laura

Supervisione a cura della docente del corso, Prof. Cristina Grasseni

### **Perché realizzare una mappa di comunità della valle San Martino?**

- come opportunità per rinverdire, fermare nella memoria e tramandare la cultura locale e le tradizioni, la vita vissuta;
- come possibilità di apprendere ed ampliare la conoscenza dei luoghi e trasmetterla alle generazioni future;
- conservare il patrimonio orale;
- aprire un costruttivo spazio di confronto;
- focalizzarsi sul problema di identità di comunità e far emergere i valori identitari condivisi non immediatamente riconoscibili.

Una criticità subito riscontrata dal gruppo è stata evidenziata nella vastità dell'area di riferimento proposta e nella sua mancanza di omogeneità. A tal proposito:

- abbiamo brevemente riflettuto sulle diverse dinamiche di inurbamento ed evoluzione del territorio (sviluppo paese di Monte Marenzo diverso da Carenno, ecc.);
- abbiamo discusso della caratteristica “amministrativa” della valle, che sta a cavallo di due province, con la peculiarità del verificarsi di un piccolo “trauma da sradicamento” dovuto alla costituzione ex-novo della provincia di Lecco, imposta istituzionalmente e vissuta in modo differente dalle varie comunità locali (alcune favorevoli per maggiore comodità di vicinanza alla città di Lecco, altre contrarie poiché si riconoscevano come fortemente affini ad una “identità bergamasca”).

Abbiamo provato ad immaginare di realizzare delle ipotetiche mappe di comunità, portando come esempi una eventuale “**mappa delle filande**” (presenti nella zona di Calolziocorte come nei paesi limitrofi), oppure la “**mappa dei nonni**” e parallelamente la “**mappa dei giovani**”.

Infine abbiamo avanzato delle ipotesi di rappresentazione di mappa di comunità, anche distaccate dalla dimensione spaziale-geografica e puntando su aspetti non convenzionali:

- abbiamo pensato alla struttura di un mazzo di carte, abbinando ogni elemento sensibile della mappa ad una singola carta oppure facendo una suddivisione per semi, una volta individuati 4 macro-settori di riferimento;
- oppure ad una mappa che richiama i 4 elementi (terra, acqua, fuoco, aria);
- o ancora ad una più semplice struttura a spicchi.

## **IL MAZZO DI CARTE**

Come progetto di mappa di comunità abbiamo scelto di concentrarci sulla struttura del mazzo di carte, sostituendo i 4 semi tradizionali con i 4 elementi Terra, Acqua, Fuoco, Aria.

Per il resto, le carte conserveranno i numeri e il formato tradizionale tipico di un qualsiasi mazzo poiché immaginiamo che, una volta ultimato, questo mazzo sia “vero”, ovvero che si possa realmente utilizzare per giocare.

Proveremo a progettare una /due carte dell'ipotetico mazzo.

Sul dorso abbiamo pensato di raffigurare il “logo” dell'ECOMUSEO VSM, oppure un'altra immagine significativa che richiami comunque a carattere generale la valle che è punto di riferimento di questa mappa.

Sulla parte frontale manteniamo l'aspetto tradizionale della carta, sostituendo il simbolo del seme accanto al numero con una piccola icona stilizzata dell'elemento (ad es. fiammella per Fuoco).

Al centro abbiamo scelto di inserire quello che chiamiamo “elemento di mappa”, in forma verbale o iconica (un disegno, una piccola fotografia), con una breve didascalia esplicativa, a seconda dell'oggetto raffigurato.

Infine abbiamo fatto una prima raccolta di dati sensibili raggruppandoli secondo le nostre macro aree:

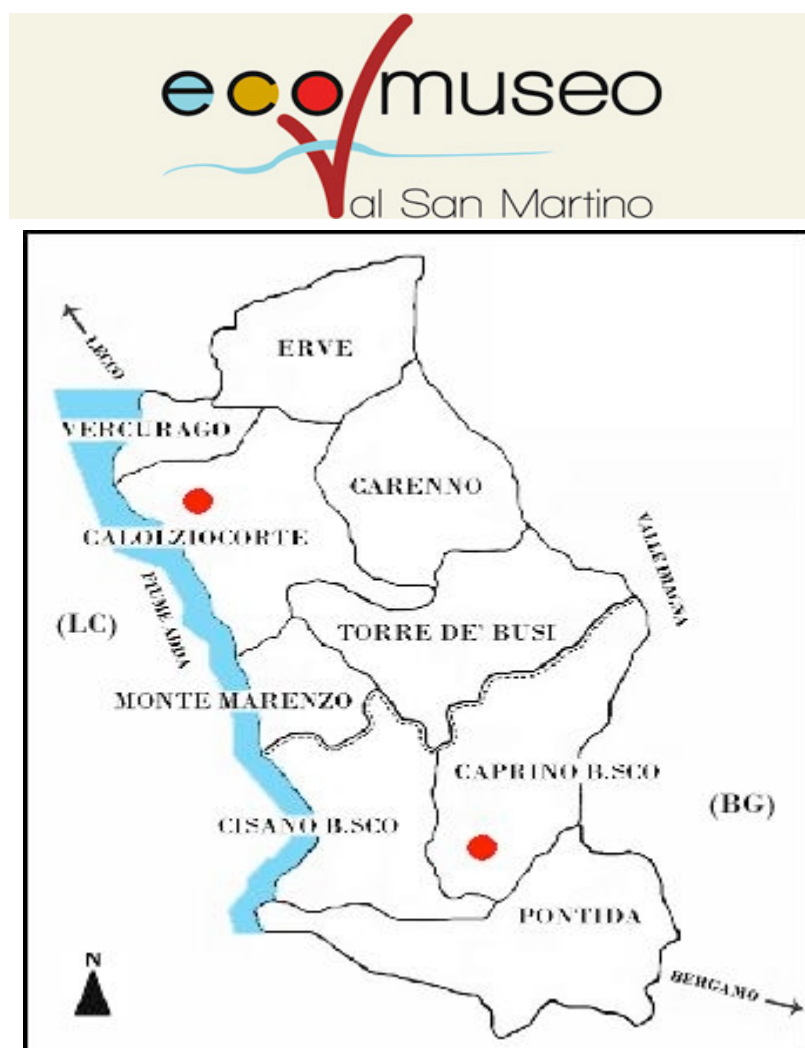
ACQUA	luoghi significativi, mirati che abbiano legame con l'acqua. Esempi: mulini, ponti, un posto, un'ansa precisa di un corso d'acqua, un canale, il “Miracolo del Lavello”.
TERRA	vegetazione, architetture industriali che fanno storia della valle (es. Sali di Bario), castello dell'Innominato, pratiche della coltivazione del gelso, fornaci, filande, filatoi, osterie (osteria della Malanotte, da individuare sua localizzazione).
ARIA	Fonti orali, proverbi in dialetto, filastrocche, canti, strumenti musicali, funivia Valcava, uccelli.
FUOCO	Fonderie, essiccatoi, espressioni della religiosità popolare, feste, sagre, processioni, riti propiziatori ad es. il “Rogo della Befana”.

## ***SUGGERIMENTI FORNITI DA PROFESSA GRASSEN***

- Non limitarsi ad una sola modalità di rappresentazione (non usare solo fotografie), lasciar spazio alla creatività, non fare troppa auto-selezione.
- Sviluppo multimediale. Riflettere su una possibile versione on-line del mazzo, le carte che aprono link e approfondimenti sugli “elementi di mappa” che raffigurano.

## RIFLESSIONI SU SVILUPPO MULTIMEDIALE



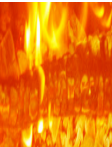

Quando apriamo il collegamento al sito [www.ecomuseovsm.it/](http://www.ecomuseovsm.it/), attualmente la Home presenta una “Tenda” con il “Logo” dell'Ecomuseo Valle San Martino e la “Mappa” Territoriale della Valle.



Quando “Clicchiamo” sul nome di un Comune, ad esempio “Carenno”, attualmente esce una breve descrizione del Comune di Carenno, ed una fotografia del paesaggio.

Si potrebbe completare l'attuale descrizione per ciascun comune con una “Mappa a Mazzo di Carte”.

La “Mappa di Comunità di Carenno” ad esempio, verrebbe aperta “Cliccando” sul “Riquadro” rappresentato da Quattro Carte che presentano i quattro elementi: ACQUA – ARIA – FUOCO – TERRA :

Carta ACQUA	Carta ARIA	Carta FUOCO	Carta TERRA
			
Carenno	Carenno	Carenno	Carenno

### Studio di fattibilità del mazzo di carte

**1) I Comuni che fanno parte della Comunità Valle San Martino sono nove. A ciascun Comune verrebbe assegnato un mazzo di carte.**

Se scegliamo il mazzo di 40 carte, ogni elemento aprirebbe dieci carte.

Se scegliamo il mazzo di 52 carte, ogni elemento aprirebbe tredici carte.

Ciascuna carta, inerente al rispettivo elemento, propone un argomento/itinerario/soggetto ....., che può essere approfondito con delle schede/bibliografie o link-web.

**Allegate sono alcuni esempi di carte.**

–Aria: Funivia Torre de Busi – Valcava (preparato da Maura)

–Acqua: Filatoio Sozzi

–Terra: I ripetitori di Valcava

**2) Seconda possibilità:** visto che l'Ecomuseo è espressione di tutti e 9 i Comuni, far selezionare **4 carte per ogni Comune + 4 carte per l'Ecomuseo**, una per ogni elemento.

- 40 carte con i semi delle carte Francesi ( più usate )
- Dimensioni delle carte mm 55/60x85/90
- I semi racchiudono i 4 elementi(aria,acqua,fuoco,terra)
- Ogni carta è numerata di fianco al sito web (es.[www.ecomuseovsm.it-carte-31](http://www.ecomuseovsm.it-carte-31)) in modo che entrando nel sito e seguendo il percorso, si può trovare una scheda descrittiva di quanto rappresentato.

**Allegate sono alcuni esempi di carte.**

–Gian Pietro: detti e proverbi locali, botanica

**Come rendere partecipato il progetto:**

- Coinvolgere i bambini. Presenza nelle scuole. Realizzare piccoli lavoretti, ad es. Un disegno sul luogo dove vivono, su un ricordo/racconto di genitori/nonni/persone del paese.
- Un concorso di poesie, storie, filastrocche.
- Per tutti. Organizzare mini-eventi dell'ecomuseo a fiere, feste, mercatini e “saggiare” interesse della comunità.

**Calolziocorte, giugno 2009.**