

La Via del Sardo

# LA VIA DEL SARDO

“The way of Sardo”



## Indice

Indice .....	4
Prefazione .....	7
Introduzione .....	11
Interpretazione Ambientale e la danza dell'esperienza .....	14
L'interpretazione Ambientale in Europa e in Italia.....	18
L'interpretazione Ambientale in Sardegna .....	22
I Processi Naturali e Culturali .....	25
Processi Naturali.....	26
Processi Culturali.....	28
I Bisogni del luogo e dei visitatori .....	31
Piano di Interpretazione GAL NB - I Passi della Danza .....	37
MISSIONE .....	39
MESSAGGIO .....	41
IMMAGINE .....	43
BENVENUTI .....	45
ORIENTAMENTO .....	47
GUIDA .....	51

L'interazione interpretativa .....	60
TESTA.....	62
CUORE .....	64
MANI .....	66
PANCIA .....	68
LA MATRICE INTERPRETATIVA .....	70
LE CARTE DELLA DANZA.....	74
Bitti – a Corte del Re Pastore .....	76
Bitti – A Corte del Re Pastore .....	77
Loculi - il Mistero della Matriarca .....	81
Lodé – Le Tessere del puzzle perduto .....	87
Lula – Sul Fondale di un antico mare.....	91
Onanì – La Rete del Viallggio.....	95
Onifai – I Tesori delle Stagioni.....	99
Orune – La Via del Sacro .....	102
Osidda – Il Viaggiatore del Tempo .....	105
Posada – Le Onde della Memoria .....	109
Torpè – La Montagna Racconta.....	113

Gadget.....	115
Conclusioni .....	120

## Prefazione

7

*"Per conoscere il Sardo,  
devi esplorare sia l'interno dell'isola  
sia il profondo delle persone"*

**SVM**

L'Interpretazione è il mestiere di arricchire l'esperienza di svago dei visitatori nei luoghi destinati al bene pubblico. Come designer interpretativi per questo progetto, il nostro compito è stato quello di creare dieci esperienze speciali per far calare i visitatori tra le montagne della Sardegna, in dieci diversi paesi. Allo stesso tempo, abbiamo puntato ad adattare queste esperienze, quali parti di un'esperienza più grande, che racchiudesse l'essenza dell'isola stessa. Noi l'abbiamo chiamato "La Via del Sardo". Ci sono dieci esperienze distinte in dieci posti diversi, che condividono l'origine di questa isola e la sua vibrante cultura. I visitatori possono scegliere di partecipare ad una o più esperienze e sono incoraggiati a tornare e completare il loro viaggio nel cuore della vita sarda.

Guidare le persone attraverso l'interpretazione non è "mostrare e raccontare" ma "condividere e fare". L'enfasi nell'interpretazione è posta su ciò che i visitatori potranno "fare" in quel determinato luogo, piuttosto che su quello che qualcuno racconta loro su di esso. Una guida interpretativa è più un allenatore esperienziale che un istruttore. Ecco perché in ogni paese del Piano Interpretativo del GAL Nuorese Baronia i visitatori sono invitati a fare qualcosa che svela e illumina importanti aspetti dell'isola e i processi naturali e culturali che agiscono su di essa. Non sono ascoltatori passivi, ma partecipanti attivi di un'esperienza interpretativa. Essi sono coinvolti, sfidati, ispirati, illuminati, deliziati e rinvigoriti.

Durante una dimostrazione pratica realizzata attraverso un modellino plastico, i visitatori sollevano l'isola stessa dal mare e studiano le ondate di invasori provenienti da altri luoghi che si sono infrante su di essa; aiutano un "Viaggiatore del Tempo" a selezionare reperti trovati sull'isola provenienti dalle diverse età della civilizzazione e quindi a esplorare una torre di pietra megalitica; si preparano a visitare un tempio sacro nello stesso modo in cui la gente lo ha fatto in altri luoghi per migliaia di anni; costruiscono il plastico di una montagna e delle sue foreste, per poi scalarne una e respirare a pieni polmoni l'aria di montagna, godendosi la vista; visitano la casa di

un pastore e lo aiutano a impacchettare ciò di cui ha bisogno per la sua migrazione stagionale verso i pascoli più alti; tracciano le reti naturali e culturali di un villaggio e sperimentano il collante che le tiene insieme; risolvono il mistero di una matriarca scomparsa e incontrano un bandito, tornato a nuova vita nelle vesti di amante della natura; ascoltano cantanti e cantastorie, osservano ballerini e artigiani e si riuniscono per consumare pasti meravigliosi a base di cibo e vini tipici; osservano i paesi in "transizione" e varcano le porte chiuse e le finestre oscurate per incontrare i residenti locali. Queste sono esperienze privilegiate, che portano questi visitatori al di là del mare e dietro le maschere.

La "Via del Sardo" è un *tour de force* strutturato tenendo conto di cosa l'interpretazione può essere e fare per coloro che vogliono che la gente ami i propri luoghi. Non è fatto per quel genere di organizzatori timidi o poco convinti. Non si tratta di turismo tradizionale. La Via del Sardo avrà successo solo grazie a quei leader che sono in grado di apprezzare la portata della sua visione e sono disposti ad andare oltre la propria zona di comfort.

Ma il risultato darà al Nuorese Baronia qualcosa di eccezionale. Oggi, i visitatori di tutto il mondo vogliono vivere esperienze autentiche. Non vogliono che gli venga semplicemente mostrato un luogo; vogliono sentirne il polso e gustare ciò che lo rende memorabile e denso di significato. I visitatori vogliono coinvolgimento non tanto spiegazioni, per avere una sensazione di maggiore spessore.

La "Via del Sardo" fornirà agli europei della terraferma un'opportunità ineguagliabile per immergersi nella ricchezza del patrimonio e della cultura di questa straordinaria isola del Mediterraneo.

Vale la pena ripeterlo: questo è un progetto molto significativo – per quanto ne sappiamo, non vi è nulla di simile da nessuna parte - e il GAL è da encomiare per averlo adottato, come lo sono i villaggi che hanno scelto di partecipare. Tutto ciò richiede una nuova visione delle esperienze dei visitatori, così come formare delle guide

interpretative per accompagnarli. Si tratta di un investimento in innovazione che servirà da modello ben oltre le coste della Sardegna.

**Steve Van Matre** | Interpretive Design Network & The Institute for Earth Education

## Introduzione

*“La Sardegna. Questa terra non assomiglia ad alcun altro luogo”*

**David Herbert Lawrence**

Dopo 9 mesi di duro lavoro costellato di ricerca sul campo, workshop, forum, focus-group, interviste, analisi-swt e diagnosi bottom-up, progettazione partecipata, eventi di condivisione, riprese video, safari fotografici, skype meeting e soprattutto tanta, buona e stimolante progettazione interpretativa, finalmente il **Piano di Interpretazione Ambientale** dell'area **GAL Nuorese Baronia** è venuto alla luce (e dopo nove mesi non poteva essere altrimenti) .

Fin da subito eravamo consapevoli di andare incontro ad un progetto molto ostico e per certi versi rischioso (non solo per la questione tempi). Al lato pratico si è dimostrato anche più complesso di quanto ci si poteva aspettare.

Una grande sfida quindi, ma proprio per questo una grande soddisfazione oggi.

Il Piano raccoglie dieci esperienze interpretative che si possono fare nel territorio (una per ognuno dei comuni aderenti al GAL). Ognuna di esse è legata ad almeno uno specifico processo naturale e/o culturale, che ha contribuito a modellare la nostra isola, che abbiamo voluto condividere in maniera innovativa e fresca con i visitatori. Oltre alle 10 esperienze progettate, il Progetto contiene anche altre dieci luoghi di interesse interpretativo che vengono suggeriti come mete imperdibili. Di tanti luoghi ed esperienze imperdibili che si possono consigliare attraversando il Nuorese Baronia, abbiamo voluto selezionarne solo quelle che a parere nostro meglio e più di altre rappresentano i processi che hanno determinato la bellezza e l'unicità dei luoghi (qualche volta anche in maniera spettacolare).

Lavorare a questo progetto è stato per tutti coloro che si sono cimentati una grande esperienza professionale e umana allo stesso tempo. Inoltrarsi nell'entroterra, arrivare nei piccoli paesi isolati della montagna e vedere le persone che ancora oggi hanno piedi e mani nella terra, che ancora oggi conservano un profondo senso di conoscenza e riconoscenza nei confronti del pianeta che ci ospita e dei suoi doni, è stata sicuramente una preziosa lezione di vita.

Corre l'obbligo, ma è molto più un piacere, ringraziare coloro che hanno supportato e sostenuto il progetto in termini di impegno e di entusiasmo. In questo senso, ci sembra doveroso ringraziare: i CEAS di Orune, Lula, Siniscola; Lodé; le Fattorie Didattiche di Calavrina (Bitti), Funtan'Arva (loculi), Maia (Lula); la Proloco di Lula; il Consorzio Terra di Sardegna; la Cooperativa L.A.R.C.O di Orune; Bachisio Piras di Onanì; l'Associazione Montalbo Escursioni di Lodè. A loro va un grazie particolare per quanto hanno detto, dato e fatto in tutti questi mesi, partecipando in maniera attiva e propositiva, aiutandoci a trovare informazioni, contatti e sistemazioni utili, e quindi contribuendo in maniera decisiva alla migliore stesura del piano stesso.

Insieme a loro e a tutti coloro che hanno dato una mano significativa al lavoro svolto, ribadiamo la volontà e rinnoviamo l'augurio affinché il coraggio speso dal GAL Nuorese Baronia nel rivolgersi pionieristicamente (non solo in Sardegna) a questo ambito, possa trovare terreno fertile presso gli amministratori e la gente, così che si possano unire le forze e trovare nuove risorse, che consentano di passare quanto prima dalla fase della progettazione a quella più applicativa, che permetta di incontrarci ancora più numerosi ed ancor più entusiasti lungo **LA VIA DEL SARDO**.

**Gianluca Cacciotto** | alternatura

## Interpretazione Ambientale e la danza dell'esperienza

14

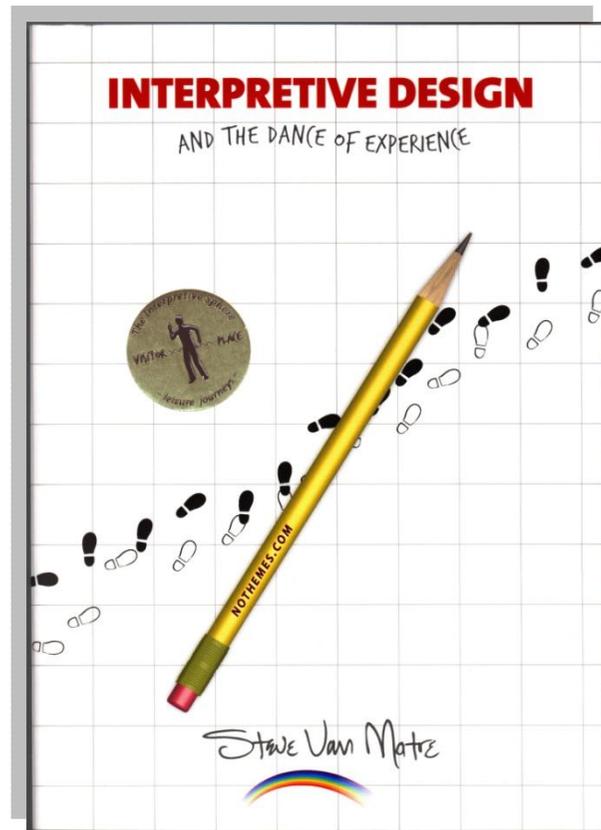
“Analizzare i processi nutre le interazioni tra il luogo e il visitatore  
e finisce per dare vita ad esperienze memorabili”

**Steve Van Matre**

## Cos'è l'Interpretazione Ambientale

Dal momento che in Sardegna, così come in quasi tutte le Regioni d'Italia, l'interpretazione ambientale è ancora oggetto misconosciuto ai più, ci sembra utile riportare qualche indicazione su cos'è l'Interpretazione ambientale, e in maniera più specifica cosa intendiamo noi e quale interpretazione ambientale ha ispirato e nutrito il piano per il Nuorese Baronia.

In merito a ciò, possiamo affermare che il lavoro si è ispirato al pensiero di Steve Van Matre. E non poteva che essere altrimenti dal momento che la Cooperativa alternatura, il Consorzio Giona-Nexus e l'Associazione INEA (ovvero i soggetti che hanno costituito l'ATI aggiudicataria del bando con cui è stato finanziato il piano), si sono formate e affermate nell'ambito specifico, attingendo a piene mani dal metodo teorizzato dal Professore Americano. Inoltre, lo stesso Steve Van Matre è stato coinvolto nel progetto e dopo la fase di screening del territorio è diventato parte integrante e fondamentale del gruppo di progettazione.



Premesso ciò andiamo a sintetizzare cos'è e cosa può e deve fare l'interpretazione ambientale, secondo la nostra visione.

L'interpretazione è quella professione che è in grado di **arricchire l'esperienza** dei visitatori durante il loro tempo libero, durante la visita nei e con i luoghi stabiliti per il bene pubblico. I parchi e le riserve del mondo, i giardini e le gallerie, i monumenti e i musei sono i gioielli della nostra società, custoditi e preservati per rappresentare i tesori naturali e culturali che vogliamo celebrare oggi e condividere con gli altri domani. Di conseguenza, sono luoghi che hanno bisogno di motivare e ottenere un robusto sostegno, perché possano adempiere alla loro mission relativa a quanto stanno tutelando. Un interprete traduce il linguaggio naturale e culturale di questi luoghi per i suoi visitatori, aiutandoli ad immergersi nell'essenza del sua mission.

I Progettisti Interpretativi creano i viaggi di piacere che gli interpreti implementano. Così come oggi abbiamo designer per gli edifici, i cartelli, i giardini, le mostre e altre componenti dei nostri luoghi pubblici che sostengono una mission precisa, abbiamo sempre più bisogno di "designer interpretativi ambientali" che si concentrino sulla componente più importante, l'esperienza reale dei visitatori che arrivano.



Prof. Steve Van Matre presso il Nuraghe Losa

Si tratta di una nuova professione indirizzata a lavorare sull'interazione tra visitatore e luogo, così da creare veicoli esperienziali e attività che rendano un'esperienza davvero indimenticabile.

In questo senso il design interpretativo è il processo mentale che sta a monte dell'atto di portare qualcosa in essere, di risolvere un problema, o del desiderio di migliorare qualcosa, che solitamente finisce per coinvolgere e interessare i prodotti e le peculiarità di un dato sito . L'interpretazione che proponiamo con questo piano va nella direzione di valorizzare le peculiarità di un dato luogo contestualizzandole attraverso una condivisione dei processi naturali e culturali che li hanno determinati e modellati. Il focus in questo caso è il processo, non il prodotto.

È fondamentale che sia chiara la mission e quindi che ci sia un preciso risultato in mente. Le parole d'ordine per questo risultato sono l'integrità, la coerenza e l'armonia...esattamente ciò che manca in gran parte dell'interpretazione.

Il ruolo del Designer Interpretativo è quello di lavorare con il personale dei nostri tesori pubblici, per ideare un piano esperienziale globale per i visitatori che serva la mission del luogo stesso; funga da organizzatore e se necessario da catalizzatore per il lavoro di altri professionisti del design e delle guide.

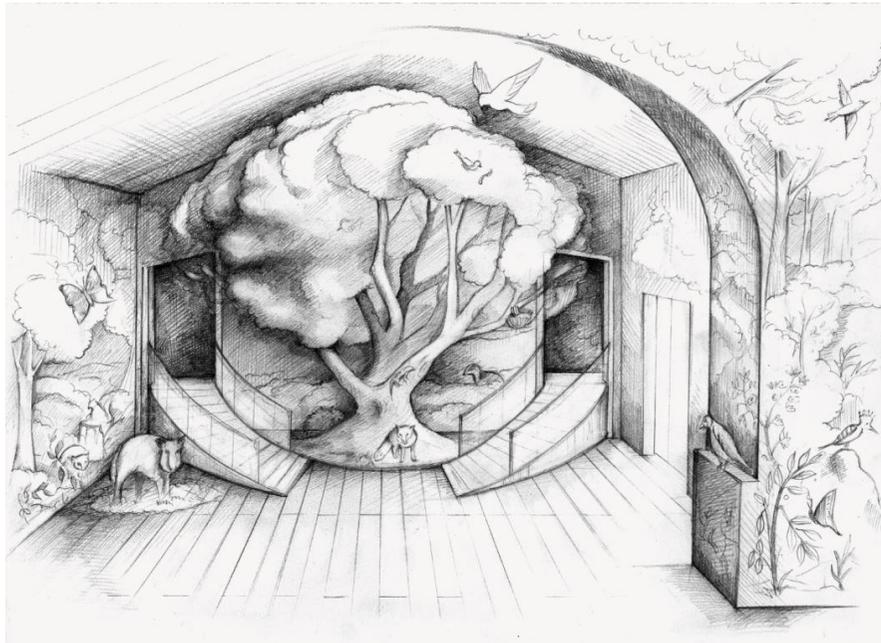
I Designers interpretativi aiutano i siti di interesse, plasmando i piani interpretativi intorno ai risultati che intendono raggiungere, non alle strutture che "ereditano". Il termine chiave qui è "piano esperienziale." E' partendo dalle esperienze piuttosto che dalle strutture o dagli edifici - esperienze legate intimamente ad un luogo e al suo scopo - che il designer elabora un piano di azioni, non solo e non tanto parole e nozioni per i visitatori. E queste "inter-azioni" con il luogo sono state progettate per specifici obiettivi interpretativi, non sono quindi fine a se stesse.

## L'interpretazione Ambientale in Europa e in Italia

Dagli Stati Uniti l'interpretazione ambientale giunge in Gran Bretagna fin dagli anni Settanta, mentre nel resto d'Europa l'Interpretazione ha cominciato a diffondersi in generale tra la fine degli anni Ottanta e la metà degli anni Novanta ma gli esiti, gli ambiti di applicazione, e persino l'accezione prevalente con cui la pratica interpretativa è stata intesa e recepita, si differenziano.

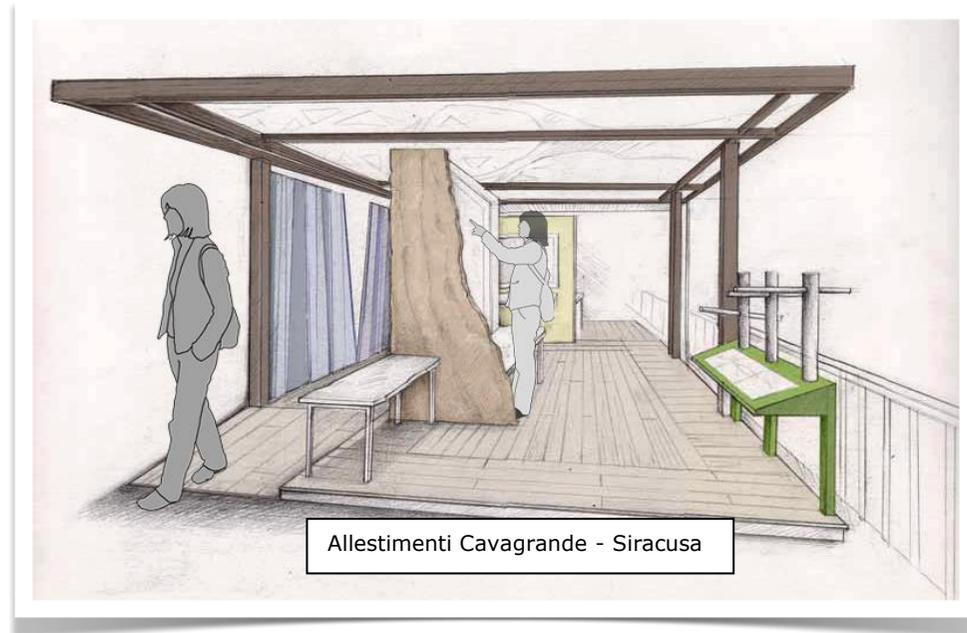
Se la visione dell'interpretazione come *strumento di comunicazione* è prevalente nel modello anglosassone, l'aspetto gestionale e di pianificazione del territorio appare invece predominante in quello che si potrebbe definire il modello "europeo continentale" dell'interpretazione, giacché in paesi come la Francia, la Germania, ma anche la Spagna e l'Italia, l'uso della pianificazione interpretativa pare aver incontrato un particolare successo e un favorevole terreno di sviluppo.

In Italia si inizia a parlare d'interpretazione ambientale intorno alla seconda metà degli anni 80, per poi



lentamente diffondersi in particolare nel Parco Nazionale del Circeo, con l'attività dell'Associazione PANGEA e nel Parco Nazionale d'Abruzzo Lazio e Molise, dove Steve Van Matre tiene il suo secondo workshop italiano nel 1991 grazie al quale ha inizio una lunga collaborazione con questo Parco e non soltanto. Successivamente questa disciplina si diffonde rapidamente in Sicilia grazie all'azione di alcune associazioni come Giona per la Terra, e il consorzio Giona/Nexus. Per giungere alla nascita dell'Associazione Italiana Interpreti Naturalistici Educatori Ambientali (INEA) bisogna attendere il 1998. Si arriva quindi al primo piano d'Interpretazione in Italia, quello dell'isola di Pantelleria nel 2000, realizzato appunto dall'Associazione INEA per conto dell'Azienda Foreste Demaniali della Regione Siciliana.

Da allora la redazione di piani di Interpretazione Ambientale è stata costante e ha portato ad oggi ad avere circa quaranta piani realizzati in Italia, tenendo conto anche dei trentatré realizzati solo in Sicilia, grazie ad un Master Plan d'Interpretazione unico in Europa che include tutte le Riserve del sistema delle aree protette dell'Azienda Foreste Demaniali della Regione Siciliana (anche questo piano realizzato dall'Associazione INEA), ed in particolare all'ultimo del 2015 della Riserva Orientata Bosco di Alcamo realizzato dal Consorzio Giona/Nexus. Infine son due i Parchi Nazionali ad avere un piano d'interpretazione, quello dei Monti Sibillini e delle Dolomiti Bellunesi. Nello sviluppo di tale strumento di pianificazione si è avuta ed è in corso una evoluzione che ha portato, anche in Italia, l'interpretazione ambientale ad uscire dagli ambiti legati alle aree naturali protette, luoghi di "primaria vocazione" dell'interpretazione, ed a diffondersi nei territori "vasti", a più ampia connotazione ambientale e paesaggistica, storica e culturale. È il caso di alcuni piani d'Interpretazione realizzati tra il 2014 e 2015 come quello del Territorio dell'Oltrepò Mantovano comprendente otto riserve naturali, oltre tredici comuni e alcuni sistemi culturali come quello delle pievi Matildiche; o il piano d'Interpretazione della battaglia di Annibale a Tuoro sul Trasimeno, nell'ambito della Rotta dei Fenici, una via della cultura Europea riconosciuta dal Consiglio d'Europa, che partendo dal nord Africa, passando per la Spagna e attraversando le Alpi, giunge in Italia fino alla Sicilia.



Un particolare taglio in questo senso è stato dato dal Consorzio Giona/Nexus che nell'ultimo decennio ha prodotto diversi programmi interpretativi per istituzioni museali, biblioteche, orti botanici, ecc. fra i quali spicca il programma "Il Topo di Biblioteca" originariamente creato per la Biblioteca Comunale di Palermo e che ha vinto la Menzione speciale nell'ambito dei Premi banditi nella manifestazione Bibliocom 2002 e il Premio nazionale del Ministero dei Beni Culturali per la Promozione della Lettura per progetti innovativi. Tale programma è disponibile anche in Sardegna dal 2012 ed offerto dalla Cooperativa Alternatura di Nuoro. Infine i piani di interpretazione si stanno affacciando anche al mondo rurale con alcuni specifici modelli per fattorie didattiche, come il progetto "La Fattoria dei Cici" a cura dell'Associazione INEA. Va tuttavia rilevato che la stessa dimensione progettuale, che è stata subito fortemente saldata alle esigenze del *marketing* turistico e culturale – sempre più pressanti dagli anni Novanta in poi –, e che ha costituito sino ad oggi un fattore decisivo per l'adozione del *know-how* interpretativo in molti ambiti legati alla promozione o riqualificazione turistica del territorio, potrebbe allo stesso tempo costituire un elemento potenzialmente auto-limitante per una professione che, ancora poco nota e debolmente radicata in ambito europeo, resta ancora oggi abbastanza circoscritta a contesti di applicazione principalmente costituiti dai parchi e dalle aree protette.

Interpreti del Piano GAL NB – In ordine da sx: Gianni Netto; Francesco Picciotto; Paolo Cavallaro; Gianluca Cacciotto



## L'interpretazione Ambientale in Sardegna



L'interpretazione e Progettazione Ambientale, più specificamente quella sviluppata dal Steve Van Matre, Presidente fondatore di IEE (Institute for Earth Education), fa il suo approdo in Sardegna per mano della cooperativa alternatura di Nuoro, quando nella primavera del 2005 presso il Centro del Monte Ortobene di Nuoro il Professore Americano tiene il suo primo seminario intitolato "Interpretive Design...the dance of experience".

Da allora, alternatura in collaborazione con IEE, ha offerto circa 35 workshop sull'interpretazione e progettazione ambientale applicata a: l'educazione ambientale nelle scuole (ribattezzata Educazione alla Terra); la progettazione ambientale (nei parchi; musei; monumenti); la contemplazione... a servizio della Terra

23

(rivolata a tutti gli interessati). Complessivamente i workshop hanno coinvolto circa 1200 partecipanti. In questo senso, si può affermare che la Sardegna sia stata la Regione nel mondo che abbia sviluppato la maggiore azione di disseminazione sul metodo specifico, almeno in riferimento agli ultimi 5 anni.

Dal 2010 Alternatura è sede regionale di IEE. Dal 2012 oltre a lavorare alla realizzazione di momenti formativi, alternatura in collaborazione con IEE, è impegnata allo sviluppo di tre importanti piani di interpretazione: 1) Stazione Terra - presso il CEAS (Centro di Educazione Ambientale) di Nuoro sul Monte Ortobene (in fase di conclusione); 2) il Parco-Museo di Scienze Naturali di Belvì (in fase di conclusione); 3) La Corte del Re Pastore - La Fattoria Didattica di Testone (sviluppo prima fase); Il Giardino sensoriale - CESP Nuoro; La Via del Sardo - Area Gal Nuorese Baronia, in collaborazione con Giona-Nexus e INEA.

L'interpretazione Ambientale e la Sardegna vanno negli stati Uniti, quando tra il 2010 e il 2012, alternatura viene interessata allo sviluppo e alla realizzazione del Giardino dei Concetti presso la sede internazionale di IEE, nel West Virginia (USA). Il Giardino dei Concetti è una tappa interpretativa di un programma intitolato - "The Pilgrim Trail" (Il Sentiero del Pellegrino), che una volta completato sarà rivolto agli adulti.



## I Processi Naturali e Culturali

## Processi Naturali

Miliardi di anni fa due placche tettoniche Gondwana (Africa e America del sud) e l'Aurasia iniziarono il loro movimento di collisione, andando ad avvicinarsi sospinte da forze incredibili.

Per effetto di queste enormi forze emersero nuove terre, tra le prime nell'area del Mediterraneo quelle dell'Isola di Sardegna, in particolare quelle che oggi costituiscono il Sulcis Iglesiente. Tutto il resto è ancora sommerso.

Intanto grandi quantità magmatiche sospinte da immense forze risalirono dalle profondità della Terra, senza però venire in superficie. Così, al riparo dalla strato scistoso superficiale il flusso magmatico andò a cristallizzare chilometri sottoterra, originando il batolite granitico che caratterizza tutt'oggi gran parte della Sardegna.

Insieme alle sedimentazioni marine anche le primordiali forme di vita presenti nei mari morendo, andavano a depositarsi sul fondale marino. Queste ultime lentamente fossilizzarono, contribuendo alla formazione rocciosa calcarea (la più nota delle quali nel Nuorese Baronia è probabilmente il Montalbo).

La Sardegna si staccò dal continente europeo (dalla Provenza precisamente) e ruotando in senso antiorario finì per collocarsi al centro del Mediterraneo, nella posizione che noi tutti conosciamo oggi, portando via con sé animali e piante che rimarranno isolati per un lungo periodo.

Il restringersi dello stretto di Gibilterra per effetto dell'avvicinarsi del continente europeo e di quello africano, così come l'avanzare dei ghiacciai dovuto al raffreddamento globale del pianeta, causarono nel tempo l'abbassamento del mare mediterraneo. I calcari dell'antico fondale marino emergono dalle acque e con loro anche altre formazioni rocciose. La Sardegna appare come un penepiano ancora attaccato alla Continente.

In questa fase la Sardegna è unita alla Corsica e alla Toscana. Approfittando di questo grande corridoio, animali e ominidi continuarono a colonizzare la Sardegna.

Lo sgretolarsi delle rocce, anche per effetto delle acque fluviali (Rio Mannu; Rio Posada; Fiume Cedrino;...) determinò un lento e inesorabile abbassamento delle montagne e l'originarsi di valli e fertili pianure.

Muschi e licheni prima, erbe, arbusti e alberi poi, contribuirono nel tempo a rivestire la nuda roccia, esercitando su di essa una lenta ma continua e costante spaccatura ed erosione.

Il pianeta si scalda nuovamente; i ghiacciai si sciolgono; lo stretto di Gibilterra lentamente si riapre, le acque del mare Mediterraneo salgono di nuovo sommergendo le terre più basse. La Sardegna è nuovamente un'isola e tale rimarrà.

Il cambiamento repentino delle temperature; la forza dirompente del vento e delle acque meteoriche; l'innalzamento e l'abbassamento dei mari; scolpirono e modellarono l'isola conferendogli un aspetto più accidentato e irregolare.

Dove i fiumi più grossi incontravano il mare si originarono ampie aree paludose, ricche di vita e biodiversità, che filtrando tutti i depositi organici (in alcuni casi maleodoranti) purificavano l'ambiente, fungendo da veri e propri "reni" dell'isola.

Granito, scisto, calcare e basalto sono senz'altro le tipologie di suolo più presenti in Sardegna. La differenza di rocce e quindi di suolo ha dato origine e ha favorito la colonizzazione di comunità vegetali diverse e conseguentemente di diverse comunità animali.

## Processi Culturali

Il paesaggio del Gal NB è stato modellato anche dall'agire e dalle scelte dell'uomo, che fin dai tempi antichi si è organizzato in piccole comunità, lasciando inevitabilmente segno del suo passaggio.

Probabilmente i primi ominidi giunti in Sardegna approfittarono di quel lungo corridoio di terra (generatosi dall'abbassamento del mare), che permise un più facile attraversamento in particolare dalla Toscana.

Un nuovo innalzamento dei mari causò un lungo stato di isolamento, il quale generò nel tempo la definizione dal punto di vista genetico di una etnia specifica delle genti di Sardegna.

Gli uomini trovavano ripari nelle grotte e sempre nelle grotte costruirono affascinanti "case" per i defunti (chiamate poi Domus de Janas – le case delle fate). Erano cacciatori e raccoglitori, quindi nomadi.

Sviluppando tecniche per allevare (pecore, capre, maiali, poi anche bovini e cavalli) e per coltivare (soprattutto orzo, grano e legumi), le comunità umane divennero più stanziali.

Si resero necessarie costruzioni più funzionali alla residenza permanente, per proteggere e custodire uomini, animali, piante ma anche per venerare entità soprannaturali.

La Sardegna viene presa da una frenesia costruttiva caratterizzata da un'ingegneria molto avanzata per quell'epoca. In pochi secoli l'isola diviene terra di Torri di pietra rivolte al cielo (i nuraghi); di templi sacri dedicati al culto delle acque scavati nel grembo di Madre Terra; di Tombe dei Giganti; di statue di varia grandezza e fattura; a testimonianza di una civiltà molto evoluta, quella nuragica appunto, che così come arrivò e si sviluppò, scomparve altrettanto velocemente e misteriosamente (*Oggi si contano 7.000 nuraghi, centinaia di tombe di giganti e decine di pozzi sacri, che con buona probabilità all'apogeo della civiltà nuragica erano tutti abitanti, utilizzati e organizzati tra loro secondo delle federazioni di piccoli villaggi, che potevano anche essere in contrasto tra loro, ma in maniera del tutto sporadica e occasionale*).

Per garantire la sopravvivenza di comunità, gli uomini migliorarono e svilupparono l'arte del commercio per scambiare beni di prima necessità e per conoscere e perfezionare nuove tecniche di costruzione.

La difficoltà degli spostamenti dovuti anche ad un territorio caratterizzato da gole e dirupi aspri e inaccessibili, suggerì di organizzarsi in piccole comunità, così che fosse più facile garantire l'approvvigionamento delle risorse di prima necessità, trovando in questo modo anche più congeniale prendere decisioni e scambiare i beni.

Intanto il lungo periodo di isolamento venne interrotto dall'arrivo (e in alcuni casi dalla permanenza), di altri gruppi umani portatori di nuove culture. In alcuni casi questi incontri diedero vita a fervide collaborazioni e scambi (popoli dei mari; micenei; fenici; greci;...), in altri casi a sanguinose e devastanti lotte (Cartaginesi; Romani; Bizantini; Saraceni; Spagnoli;...).

La gestione (ottenimento e conservazione) delle risorse, i rapporti tra le popolazioni delle varie comunità si perfeziona fino a raggiungere un modello organizzativo di grande equilibrio ed efficacia dal punto di vista sia economico che sociale. Così, mentre l'Europa è mortificata dal Medioevo, la Sardegna dei Giudici, conosce un momento di grande sviluppo ed equilibrio interno.

Gli uomini dovevano stare per lungo tempo fuori dal paese in solitudine o quasi, per governare le greggi e il bestiame, "domando" le stagioni con la transumanza, assecondando i cicli naturali per propiziare un buon raccolto; le donne tenevano le redini e il controllo della comunità al suo interno rendendo più confortevoli gli spazi abitativi. Si va a consolidare così una società matriarcale.

Con l'arrivo degli Spagnoli (quasi 400 anni), la Sardegna cadde in un oscurantismo di cui forse ancora oggi portiamo i segni. L'Europa viveva l'entusiasmo del Rinascimento mentre la Sardegna ricade nel Medioevo, che non aveva ( e non avrebbe) mai conosciuto. Per ribellarsi a questo governo oppressore e per sfuggire a regole inique oltremodo, si scappa nelle campagne e si cercano forme di vita alternative e disgregate. Se le campagne sono le terre dei Re pastori e dei contadini, se il focolare domestico e le corti sono il regno delle massaie, nelle montagne più impervie e inaccessibili, tra paura e mito si muove e cresce la figura del bandito.

Nel tempo sopravvivono e si caricano di significati suoni, segni, simboli, canti, maschere e riti, ancora oggi vive testimonianze di antichi accadimenti e arcaiche credenze, rappresentazioni fisiche e concettuali attraverso il quale

le comunità danno forma alle proprie paure esorcizzandole; comunicano a vari livelli con entità terrene e ultraterrene; determinano il destino di cose e persone; rompono e ricostruiscono status e ordini sociali; celebrano e esortano la forza vivificatrice della natura;

Dopo la metà del 1700 le comunità e i villaggi spremuti dal dominio spagnolo, si trovarono in condizioni di grande disagio e povertà. A caratterizzare le comunità del Nuorese Baronia, la bassa demografia e una cultura prevalentemente agricola e pastorale, dove non era difficile trovare buone pratiche dal punto di vista manifatturiero e artigianale di cui si può trovare viva testimonianza. La situazione non migliora con i Piemontesi e gli Austriaci. La diffidenza per tutto ciò che arrivano da oltre mare diventa parte del DNA dei Sardi.

Le persone iniziano a spostarsi e vanno lontano in cerca di alternative migliori. Quest'ultimo fenomeno sta facendo registrare ancora oggi una fuga dei più giovani verso grandi centri urbani, determinando un rapido calo demografico degli ultimi anni e una scarsa presenza percentuale di abitanti compresi tra i 18 e i 30 anni.

Nel secolo scorso in modo particolare la cultura rurale è stata quasi del tutto trascurata inseguendo miti industriali e modelli lontani e poco applicabili in questo contesto, che hanno distrutto l'economia di molti paesi, minandone anche l'identità e la cultura.

La crisi globale e locale, ha per certi versi favorito il ritorno a quelle pratiche, a quella tecnica e a quella cultura agropastorale, tanto che anche i giovani prima più restii al lavoro sui campi, stanno riacquistando la volontà e il piacere oltre che l'orgoglio di riavviare attività legate alla terra.

A seguito di tutte queste vicissitudini, la gente è cresciuta con quella "corteccia" inspessita dalla diffidenza, che ad un primo momento trasmette chiusura e può sembrare inospitale, ma che al suo interno nasconde la bontà e la genuinità di persone leali, umili e dal grande senso di ospitalità, che la storia (quella degli ultimi secoli almeno) non ha valorizzato e che per essere riscoperta e condivisa dovrà necessariamente, così come in passato, trovare l'energia per un nuovo riscatto, a partire dai locali stessi, guardandosi dentro e trovando in sé la forza per affermarsi ancora.

## I Bisogni del luogo e dei visitatori

Il Piano di Interpretazione del Gal Nuorese Baronia passa ineluttabilmente per un'analisi dei bisogni del luogo e dei bisogni dei visitatori.

I momenti di incontro e confronto, così come pure le interviste con gli abitanti, con gli operatori turistici e con gli amministratori del GAL NB hanno dato luce e consentito una sintesi chiara di quanto si necessita fare fin da subito, per tutelare il luogo (e i luoghi), facilitando al contempo il flusso dei visitatori interessati, mantenendo comunque nel tempo un impatto "moderato" a tutela dell'identità del luogo e dei locali, in coerenza con la mission del GAL NB.

Il Piano di interpretazione non poteva prescindere da siffatta analisi. Tale genere di studio e approfondimento deve naturalmente fare una distinzione attenta tra gli elementi che costituiscono i **punti di forza** e i **punti di debolezza** del territorio (fattori su cui si può lavorare) e gli elementi che costituiscono le **opportunità** (ovvero le condizioni favorevoli esterne e quindi non modificabili - che potranno aiutare a raggiungere gli obiettivi) così come anche le **minacce** (ovvero gli impedimenti e le condizioni sfavorevoli esterne, anch'esse non modificabili - che si "trovano lungo la strada" che impediscono o possono impedire il raggiungimento degli obiettivi).

Riportiamo in tabella i tratti più salienti di quanto è emerso dalla diretta testimonianza dei soggetti intervistati, relativamente a:

<u>PUNTI DI FORZA</u>	<u>PUNTI DI DEBOLEZZA</u>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambiente: varietà paesaggistica naturale (dal mare alla montagna)</li> <li>• Una storia ed una cultura uniche: specificità del territorio culturale e storico-archeologico</li> <li>• Tradizioni popolari ancora vive</li> <li>• Forte attaccamento al territorio e senso di appartenenza alla comunità</li> <li>• Ricchezza enogastronomica</li> <li>• Offerta ricca e unica del territorio</li> <li>• Rispetto e senso di identità verso la propria terra</li> <li>• Know-how e trasmissione dei saperi ancora vivi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Carenze infrastrutturali</li> <li>• Mancanza dei servizi</li> <li>• Scarso adattamento degli operatori in termini di flessibilità dei prezzi delle prestazioni</li> <li>• Burocrazia</li> <li>• Incapacità di fare sistema</li> <li>• Essere sfiorati dai circuiti delle visite</li> <li>• Il territorio non viene visto come destinazione</li> <li>• L'interno dell'isola non è una meta turistica: viene pubblicizzato solo il mare</li> <li>• Scarsa formazione e/o informazione</li> <li>• Elevato individualismo legato alla diffidenza</li> <li>• Scarsa propensione al cambiamento</li> <li>• Scarsa conoscenza delle lingue</li> </ul>

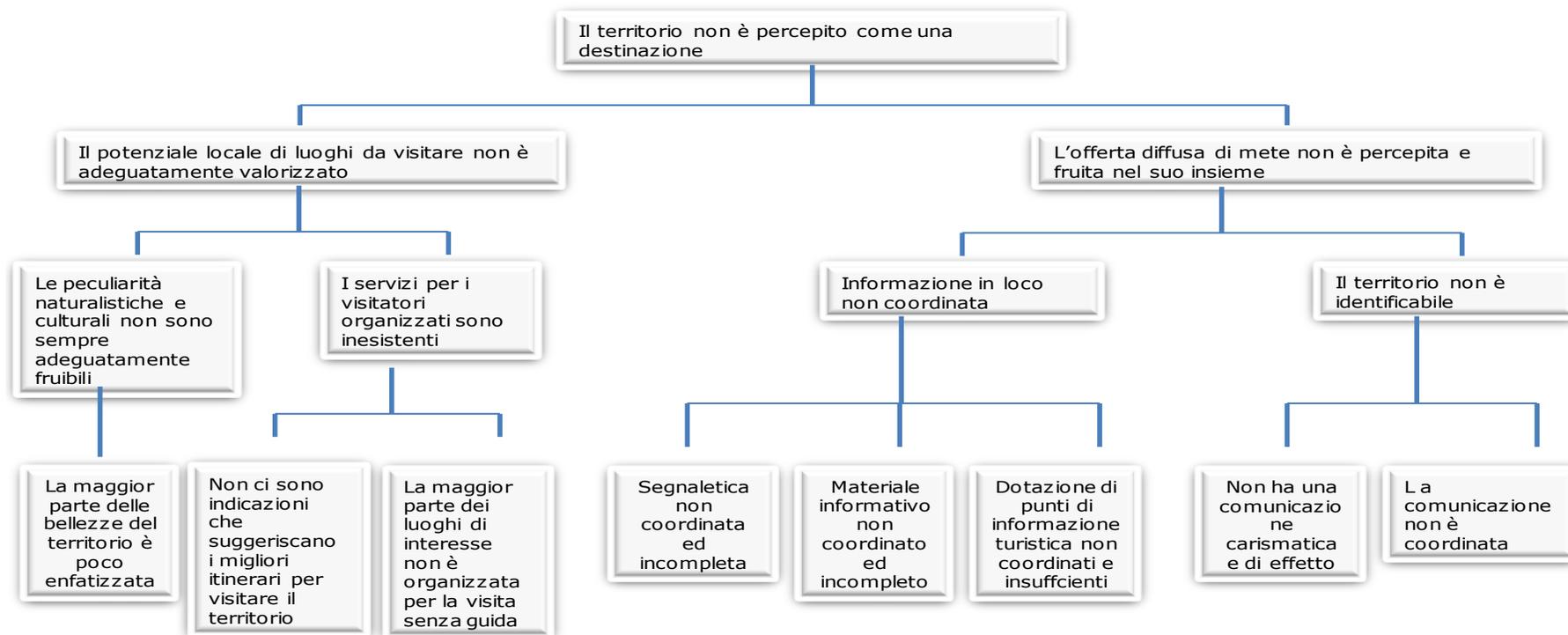
## E ancora

Opportunità	Minacce
La tendenza di molte persone ad un turismo di scoperta anche con la rinuncia a certi tipi di servizi e comodità	Scarsa segnaletica turistica stradale. Tendenza di alcuni operatori a cercare un eccessivo guadagno a fronte di un'offerta non adeguata
Rivalutazione dell'attività agricola; politiche di sviluppo europeo, esempi al di fuori	Lentezza dell'apparato burocratico, la difficoltà di organizzare in rete, poca attenzione dalla politica
Globalizzazione, Stili di Vita	La concorrenza con gli altri territori, isolamento, lo spopolamento del nostro territorio
Il clima; il Paesaggio Naturale; le testimonianze archeologiche	Concorrenza in altri territori fuori dall'isola
Diffusione delle Informazioni più capillare nel mondo 2.0 (è più facile farsi conoscere, anche ai non addetti ai lavori)	Precariato ( che genera incapacità programmatica ), Fare sistema sì, ok, ma poi alla fine non saranno un po' troppi questi sistemi?!?!? Creare un UNICO reale e DEFINITIVO sistema regionale
Integrità del paesaggio e condizioni di vita; contesto socio culturale ricco ma non sfruttato	Legislazione del Settore beni culturali carente e non completa; territori concorrenti già rodati e attrezzati
Low cost; sfruttare al meglio le leggi sullo sviluppo	Spopolamento; difficoltà alla cooperazione
Politiche socio-ambientali scenario normativo; stili di vita; mezzi di comunicazione; servizi;	Territori concorrenti; comunicazione; trasporti : politiche socio-ambientali
Emanazione di nuove leggi ; aumento dell'interesse a visitare il nostro territorio	Poca attenzione da parte degli enti locali; mancanza di fondi per il raggiungimento degli obiettivi
Interesse sempre più grande verso l'ambiente e gli aspetti "verdi" da parte delle P.A e dei cittadini; stili di vita improntati al voler vivere meglio	Situazione economica del periodo; viabilità/trasporti (necessario usare mezzi propri- no servizi bus); globalizzazione e voglia di informazione
Posizione del territorio	Confronto con territori meglio organizzati, posizione del territorio

Ambiente incontaminato; rispetto e sviluppo	Globalizzazione, andamento poco favorevole del mercato/acceleramento spopolamento
Bellezza del territorio; vincolo idrogeologico - PAI più altri	Crisi economica-ambientale; grande problema dell'acqua potabile
Creazione di aree protette	Difficoltà legate all'insularità
Nuove iniziative in atto; stile di vita	Isolamento
Eterogeneità di tipi di paesaggio; pluralità di offerta tradizioni	Condizione di isola
Vicinanza a poli attrattivi	Vincoli normativi
Incontri periodici informativi; pubblicità online; documentazione; brochure	Vincoli imposti dallo Stato, poca predisposizione al cambiamento; poche risorse economiche
Immagine e percezione del territorio	Scenario normativo
Istituzione di aree protette; l'importanza di fare rete; tutela della biodiversità	Insularità; dissesto idrogeologico
Utilizzo case vuote legate allo spopolamento	Amministrazione politica; spopolamento giovanile; dissesto idrogeologico; burocrazia; insularità
Foresta naturale; divieto di costruzione; sviluppo parco, ripristino centri e villaggi nuragici	Continue frane; mancanza ascolto comuni; cancellazione vincoli
<b>Opportunità</b>	<b>Minacce</b>

Rielaborando quanto raccolto a seguito delle interviste e dalla ricerca diretta sul campo, abbiamo rielaborato il tutto nella tabella che segue:

### L'albero dei Problemi



## Piano di Interpretazione GAL NB - I Passi della Danza

*"La vita in Sardegna è forse la migliore che un uomo possa augurarsi:  
ventiquattro mila chilometri di foreste, di campagne, di coste immerse in un mare miracoloso  
dovrebbero coincidere con quello che io consiglierei al buon Dio di regalarci come Paradiso."*

**Fabrizio De Andrè**

Ed eccoci finalmente al Piano di Interpretazione del GAL Nuorese Baronia, che è stato strutturato a partire dall'analisi dei processi naturali e culturali che più di altri hanno modellato l'area, ma anche dalla necessaria presa in considerazione dei bisogni del luogo e dei visitatori.

Per orchestrare quanto necessario per dare vita ed energia al Piano, abbiamo sviluppato e messo insieme in maniera coerente e attenta i 15 passi della danza dell'esperienza (per utilizzare una terminologia cara a Steve Van Matre), ovvero i momenti di cui lo stesso piano si compone. Nello specifico:

- ✓ Un passo di definizione – **Mission;**
- ✓ Due passi di preparazione – **Messaggio; Immagine;**
- ✓ Tre passi di Accoglienza – **Benvenuti; Orientamento; Guida;**
- ✓ Quattro passi interattivi – **Testa; Cuore; Mani; Pancia;**
- ✓ Cinque passi di produzione – **Raggiungere; Motivare; Organizzare; Rinforzare; Valutare;**

Andiamo con ordine e condividiamoli insieme.

## MISSIONE



Fondo europeo agricolo  
per lo sviluppo rurale:  
l'Europa investe nelle zone rurali



In Interpretazione ambientale la Mission deve essere, precisa, facile da ricordare, calda e appassionata. E' importante che rimanga impressa e che sia condivisa con tutto il personale che lavora nella'rea interesatta a vario titolo. La missione del Piano doveva necessariamente riprendere e indirizzarsi a quella dello stesso GAL, enunciata chiaramente nel PSL del GAL stesso, e edì cui noi abbiamo preso gli elementi essenziali, e fatta necessari sintesi così da rendere la stessa più gestibile e memorizzabile. In questo senso, tte i punti essenziali che compongono la Mission del suddetto Piano:

- ✓ **Condividere** con i visitatori provenienti da altri luoghi le caratteristiche essenziali e i processi di questa terra e del suo popolo, attraverso esperienze coinvolgenti e rivelatrici.
- ✓ **Connettere** (legare insieme) i dieci villaggi del GAL Nuorese-Baronia nel celebrare questo patrimonio attraverso una visione comune del valore e l'importanza di piccoli villaggi per il modo di vivere della Sardegna.
- ✓ **Supportare** le economie rurali in modo sostenibile ed efficace, come modello possibile di sviluppo in armonia con i cicli naturali.

## MESSAGGIO

Prima di presentare il messaggio elaborato per il Gal Nuorese Baronia, è importante condividere almeno tre punti strutturali che hanno guidato questa scelta.

In coerenza con l'interpretazione ambientale il messaggio che abbiamo sviluppato non è uno slogan da copertina o un messaggio promozionale, ne tantomeno un enunciato o una spiegazione descrittiva di un dato luogo. Il nostro messaggio vuole invece catturare e condividere l'essenza del luogo, in appena 10/15 parole massimo, che risultino calde ma non frivole, specifiche ma non tecniche o formali.

Dal momento che in maniera condivisa con il territorio, si è scelto di fare del Nuorese Baronia una bandiera dell'isola, il messaggio è stato studiato in questo senso, e cita esplicitamente la parola Isola, ma quanto riportato è valido anche per la suddetta area. Cambiando la parola isola con terra Nuorese il messaggio diverrebbe ancora più specifico e aderente all'area GAL.

Quanto si vuole lasciare attraverso il messaggio che abbiamo scelto è l'essenza di questo luogo, quindi anche la sua evidenza più naturale e forte, oltre che facilmente afferrabile e raggiungibile. Per fare questo ci siamo "rifugiati" nella semplicità dell'espressione, e nell'immediatezza (anche fisica) degli elementi evocati, così da evitare di rendere troppo colto o filosofico il messaggio stesso, con il rischio di non arrivare a tutti e di non rappresentare tutto.

Dopo questa necessaria premessa, di seguito facciamo "scorrere" il messaggio guida del Piano...

*"Un'isola di alberi, rocce e antiche torri, modellata dal tempo...e dalle avversità"*

Con tale messaggio auspichiamo che chi conosce la Sardegna possa rievocare immagini e sensazioni autentiche della sua vita e chi non la conosce ancora possa risvegliare curiosità e voglia di esplorarla.

## IMMAGINE

Anche in questo caso corre l'obbligo di spendere poche ma indispensabili considerazioni.

Esattamente come il messaggio guida non è uno slogan, in interpretazione l'immagine non è un logo, deve servire la mission e supportare il messaggio rafforzando quanto può essere "debole" o non particolarmente esplicito nel messaggio, in questo senso è il suo partner ideale. Sappiamo bene che viviamo in un mondo di immagini, tanto da esserne saturi. Ma proprio per questo la sfida oggi non è per niente facile, ancora meno se si vuole avere l'ambizione di rappresentare con pochi elementi e pochi tratti il Nuorese Baronia e la Sardegna intera.

La scelta quindi è andata sulla rappresentazione di pochi elementi citati anche nel messaggio, con l'aggiunta di alcuni dettagli e con una visione d'insieme che a nostro avviso conferisce anche mistero. Quest'ultimo elemento, il mistero appunto, il celato, la maschera in senso fisico e figurato, è un aspetto preponderante del linguaggio della nostra terra, è per questa ragione abbiamo volutamente giocare con esso.

Nonostante non sia stato studiato come logo, l'immagine a nostro avviso racconta in maniera chiara del luogo ed è comunque utilizzabile e spendibile in diverse modalità e ambiti applicativi, di cui vedremo qualche esempio in seguito.





Fondo europeo agricolo  
per lo sviluppo rurale:  
l'Europa investe nelle zone rurali



**BENVENUTI**

45

*"Un buon inizio crea l'atmosfera giusta  
per fare una buona esperienza"*  
**SVM**



Fondo europeo agricolo  
per lo sviluppo rurale:  
l'Europa investe nelle zone rurali



Il Benvenuto è un elemento fondante di qualunque esperienza progettata e quindi dell'intero Piano. Diventa quindi prioritario non trascurare nessun particolare di questo delicato aspetto, così da aiutare il visitatore ad entrare in sintonia con il luogo e quindi a meglio disporsi per l'esperienza che è sta per iniziare .

### **Elementi fondanti del benvenuto:**

- + Personale sorridente e accogliente che aiuti i visitatori a sentirsi a casa;
- + un piccolo dono caratteristico del luogo e possibilmente di stagione (sacchetto dei profumi; una bibita tipica locale; un piccolo assaggio,...) tutto in coerenza con mission e identità del luogo;
- + suoni (strumenti tipici o animali del luogo) che avvolgano gentilmente il visitatore, mettendolo in relazione diretto con il linguaggio del luogo;
- + frase riportata nel pannello interpretativo che faccia sentire le persone speciali e "desiderate". Es. - *"Siete arrivati finalmente!!! Aspettavamo proprio voi per passare un giorno indimenticabile"*

## ORIENTAMENTO

Una volta che i visitatori sono all'interno dei luoghi di interesse, le prime domande che tutti loro si pongono sono:

- + Dove posso andare?
- + Cosa c'è qui?
- + Cosa Posso fare?
- + Dov'è il bagno?
- + Dove posso lasciare borsa e abiti?
- + Dov'è il caffè-ristorante;
- + Dove posso comprare dei souvenir?

Non c'è visitatore che non si ponga le seguenti domande.

Orientare il visitatore perché possa fare una buona esperienza, parte dal dare una risposta chiara e precisa a queste domande. Troppo spesso, le prime informazioni si rivolgono ai divieti di un luogo mancando poi con la stessa chiarezza e capacità di sintesi di dare anche informazioni rispetto a ciò che si può e si consiglia di fare e di non perdere.

In questo senso, gli strumenti di orientamento interpretativo (mappa in modo particolare) devono sempre riferirsi ai processi, e non esclusivamente alle caratteristiche e/o peculiarità del luogo, e ancora di più devono conferire senso di avventura e dare indicazioni su cosa è possibile fare.

I visitatori hanno necessità di avere una mappa, non tanto e non solo una mappa topografica e/o fisica del luogo (parco; museo;...), ma anche una mappa che guidi l'esperienza e che indichi cosa di veramente speciale il visitatore può fare.

La mappa interpretativa del Nuorese Baronia, indica le 10 esperienze imperdibili e uniche nel loro genere. Vediamola di seguito:



La mappa è stata pensata e realizzata così per incuriosire e catturare, cercando di portare l'attenzione dei visitatori verso l'esperienza, l'avventura, il fare appunto.

Diverse le declinazioni della Mappa: 1) poster 60x80cm a cui verranno applicati gli adesivi dell'esperienza specifica, ovvero le immagini che vediamo sulla mappa in corrispondenza di ogni paese. Gli adesivi saranno consegnati solo dopo che verranno fatte le esperienze specifiche in dato luogo; 2) mappa tessuto, 60 x 80cm invece degli adesivi verranno applicate le spille; 3) flyer residence formato A3, con indicati numeri e recapiti per contattare i referenti che curano il booking per le specifiche esperienze; 4) su Internet sulla pagina-sito "La Via del Sardo", dove cliccando sulle 10 icone una per ognuno dei paesi GAL NB, sarà possibile aprire la carta dell'esperienza, e scoprire cosa si può fare e chi contattare per raggiungere e il luogo ed essere accolti. Su internet i due cartelli, Natura e Cultura, sono interrogabili e cliccandoci sopra verranno date altre dieci indicazioni relative alle altre 10 tappe interpretative imperdibili del territorio. Anche in questo caso verranno indicati i recapiti e dati per contattare le persone che curano le prenotazioni.

Entreremo più nello specifico delle esperienze, di cui abbiamo necessariamente fatto cenno, quando divideremo la parte più relativa alle carte delle esperienze.

## GUIDA

*"Ogni interprete è una guida  
ma ogni guida non è un interprete"*  
**SVM**

## Condurre la Danza

L'atto del condurre è sicuramente più attivo dell'atto dell'orientare in quanto l'interprete rende tutto più stimolante e coinvolgente.

Quando gli interpreti guidano i visitatori nella danza iniziale dell'esperienza in un determinato sito, o quando conducono un'interazione che invita questi ultimi a continuare da soli, devono essere preparati al meglio. Sebbene questa non sia una guida alle esperienze di interpretazione, si trovano qui tre utili "linee guida" per portare avanti questo tipo di lavoro.

Vista la loro importanza abbiamo deciso di inserirli anche su questo piano, anche perché l'area vasta su cui il piano si cala e quindi le diverse attività ed esperienze create ad hoc per luoghi specifici, richiede necessariamente una con divisione di alcune linee guida, che in questo senso saranno sicuramente preziose.

*"Dai un nome agli effetti,  
non alle cause che portano alla partecipazione"*

**SVM**

Una buona interpretazione dovrebbe riuscire a incanalare l'energia del visitatore nel capire quali sono i processi della vita in generale e come funzionano, piuttosto che spingerli a imparare i nomi che ciascuno ha voluto dare a questi processi nel tempo.

Dare nomi alle cose è un modo di organizzarle in schemi mentali, ma trovare un nome specifico per ogni cosa potrebbe non essere il modo migliore per farlo in un mondo saturo di informazioni com'è il nostro oggi.

Nell'interpretazione, un nome dovrebbe sia rafforzare la conoscenza che essere il risultato di essa. Se decidiamo che un nome è veramente importante, dovremmo costruirlo invece che partire da esso, assicurandoci prima che il contesto e la sua importanza siano chiari.

## Suggerimenti ... utilizzare i nomi

- Approccia i nomi delle cose in maniera trasversale, spiegandone le funzioni e la posizione come prima cosa.
- Consentire ai partecipanti di sviluppare e utilizzare nomi creati da loro stessi.
- Prendere in considerazione il fatto di utilizzare solo le categorie di nomi più ampie.
- Fornire sempre un contesto prima del nome.
- Assicurati di lasciare la porta aperta alla riflessione, allo stupore e alla curiosità.
- I nomi possono isolare così come illuminare.
- Un nome non è un messaggio.
- Il nome è spesso l'aspetto meno importante di un oggetto.
- Dare un nome alle cose non significa conoscerle.
- Caratteristiche e qualità hanno più significato che non i nomi.
- Dare il nome potrebbe essere il risultato ma mai il punto di partenza.
- Qualcosa che viene presentata in modo adeguato non ha bisogno di nomi per essere riconosciuta.

*"Ricorda, dare nomi alle cose non significa conoscerle"*

**SVM**

Per favore, non fraintendete: i nomi e le date sono buoni strumenti per coloro che ne hanno bisogno, ma piuttosto inutili per coloro che invece non ne hanno. La logica con la quale si spiega spesso questo processo di etichettatura è che le persone avranno bisogno più avanti di tali etichette. Il problema è che per la maggior parte di loro non ci sarà un... "più avanti".

Dall'altra parte, il problema qui potrebbe risiedere nel concetto della visita guidata, così come tradizionalmente intesa. Invece che offrire delle visite guidate, gli Interpreti del GAL NB dovrebbero utilizzare quanto si trova nell'intera area e quanto contenuto nelle carte dell'esperienza, così da permettere ai visitatori di vivere in prima persona e pienamente l'essenza naturale e culturale di ogni sito. Concentrandoci sui processi invece che sui pezzi, le "esperienze" emergeranno per rimpiazzare il processo di enumerazione.

## Integrare i sensi

Le esperienze contenute nelle carte delle esperienze che compongono il Piano, sono state progettate in maniera tale che i visitatori non vengono inondate di informazioni; anzi, vanno ad assimilarle in maniera quasi naturale come parte della loro stessa esperienza. Questo perché fanno qualcosa per scoprire e svelare determinate informazioni e le usano subito dopo per raggiungere uno specifico obiettivo. Le persone sono così consapevolmente collegate (al luogo e all'esperienza) e non inconsapevolmente scollegate.

Un modo per realizzare tutto ciò è quello di lavorare fin da subito con esercizi che servano per affinare i sensi, spiegando che la maggior parte di noi è come una macchina vecchia che ha bisogno di occasionali messe a punto perché mantenga performance ottimali. Oltretutto, lo stimolo sensoriale può spesso arrivare dove le parole non riescono.

Un altro modo è invece quello di usare gli input sensoriali come suggerimenti e indizi e spiegare perché questo può essere utile. Diventa importante coinvolgere i sensi, facendo attenzione a:

- Utilizzare tutti i sensi che puoi, specialmente il tatto e l'olfatto, ma non sovraccargarli (varia l'intensità e la regolarità).
- Assicurarci che tutti i messaggi siano rinforzati dagli stimoli sensoriali adeguati.
- Servirsi del silenzio e della solitudine per rinforzare la consapevolezza sensoriale.
- Attrarre e incanalare l'interesse utilizzando i sensi.
- Prendere in considerazione il fatto di aggiungere un elemento inaspettato attraverso l'accoppiamento dello stimolo con un senso diverso ("osservare" il suono, per esempio).

- Incitare sempre i partecipanti a stare in allerta cosicché essi siano sempre pronti ad accogliere gli stimoli sensoriali che arrivano in maniera naturale.
- Utilizzare sempre tecniche mirate all'affinamento dei sensi o di focalizzazione dell'attenzione come preludio.
- Includere altre sensazioni (come stupore, luogo, tempo, vita, felicità, bellezza).
- Pianificare ogni esperienza, dall'inizio fino alla fine, in modo che sia pervasa dal coinvolgimento dei sensi.
- Includere l'utilizzo di metafore che inneschino ricordi sensoriali.
- Cercare modi sempre nuovi per espandere il repertorio sensoriale.
- Sforzarsi di rendere ogni input sensoriale complementare e non forzato e artificioso.

L'interprete Gal, a differenza delle guide tradizionali, dovrà quindi evitare di aggiungere input sensoriali ma piuttosto fare in modo di integrare tra loro quelli già esistenti. Le attività sensoriali sono da intendersi per tutti i visitatori, non solo per i più giovani. Obiettivamente, facciamo fatica a capire come mai molte guide non pensino che aiutare i visitatori ad avere una giusta consapevolezza sensoriale durante l'attività, dal momento che questa condizione interiore da grande vitalità e freschezza all'esperienza stessa, proprio perché inserendo i sensi si inserisce la vita.

Il Piano di Interpretazione GAL NB che abbiamo studiato ha come obiettivo l'arricchimento dell'esperienza dei visitatori nello scoprire i tesori nascosti in questo angolo di Sardegna. E' importante capire gli Interpreti capiscano che i sensi sono la chiave del tesoro, e come tali andranno stimolati.

Un interprete che intenda condurre le esperienze previste in questo Piano, deve avere ben chiara la necessità di portare la descrizione nel concreto e quindi lavorare perché i visitatori abbiano realmente un contatto diretto con il linguaggio di un luogo, anche se quel linguaggio è solamente rappresentato dai "pezzi" (piante, animali, manufatti, arte, ruderi,... e così via), un interprete spesso si trova ad affrontare un compito gravoso, ovvero quello di rendere i processi più naturali e comprensibili per i visitatori.

In questo senso, possiamo dire che **CONCRETEZZA** è la parola d'ordine. Ricordiamoci che le dimostrazioni vincono sempre sulle descrizioni. Quando possiamo vedere e toccare ciò che le parole trasmettono, qualsiasi spiegazione diventa più fruibile e quindi anche più utile. Come fare? Di seguito alcuni consigli utili:

- Dai a ciascun partecipante qualcosa che possa toccare materialmente e con cui possa interagire mentalmente.
- Se qualcosa di materiale non è disponibile, usa prima una riproduzione, poi un modello, e infine, una rappresentazione. (Se vogliamo osservare l'arcobaleno in una giornata limpida e soleggiata, possiamo utilizzare la pompa del giardino.)
- Utilizza esempi ed analogie familiari affinché le descrizioni si ricolleghino a ciò che il visitatore già conosce.
- Chiedi ai visitatori, se necessario, che fingano di essere l'oggetto o che cerchino di ricreare l'azione essi stessi.
- Racconta una storia (nei casi in cui non funzionasse nient'altro) che riguardi un'esperienza personale concreta con qualcosa.
- Utilizza le parole di altri che possano sfiorare la mente o creare una connessione indiretta.
- Prendi in considerazione la possibilità di compiere delle azioni che possano ri-creare per i partecipanti sensazioni personali passate riguardanti cose intangibili.
- Includi altri stimoli sensoriali legati a una descrizione al fine di rafforzare il suo contesto.
- Dai ai visitatori qualcosa da "mantenere" con lo sguardo quando non è possibile dar loro qualcosa da mantenere fisicamente.

E' probabilmente chiaro che queste linee guida sono importanti non soltanto per ciò che viene promosso, ma anche per ciò che viene proibito (sebbene indirettamente). E questo è il punto. Molti interpreti hanno bisogno di ri-pensare al dove essi stanno cercando di condurre i visitatori e come sperano di arrivarci. In generale, nell'interpretazione ci sono troppi dettagli che hanno troppo poco significato. Magari qualcosa in queste liste stimolerà un lavoro più mirato.

In ogni caso, qualsiasi esperienza si sceglierà e vorremo condurre, quando stiamo guidando i visitatori in un'esperienza di interpretazione, dobbiamo evitare di farli sentire come se fossero sottoposti ad un interrogatorio. Non siamo filosofi ateniesi. La maggior parte dei visitatori desidera da un interprete solo delle informazioni (solo

raramente delle spiegazioni) per quanto riguarda il luogo e dei suggerimenti su ciò che possono fare sempre in quel luogo. Una cosa è certa però...non stanno cercando il Socrate di turno.

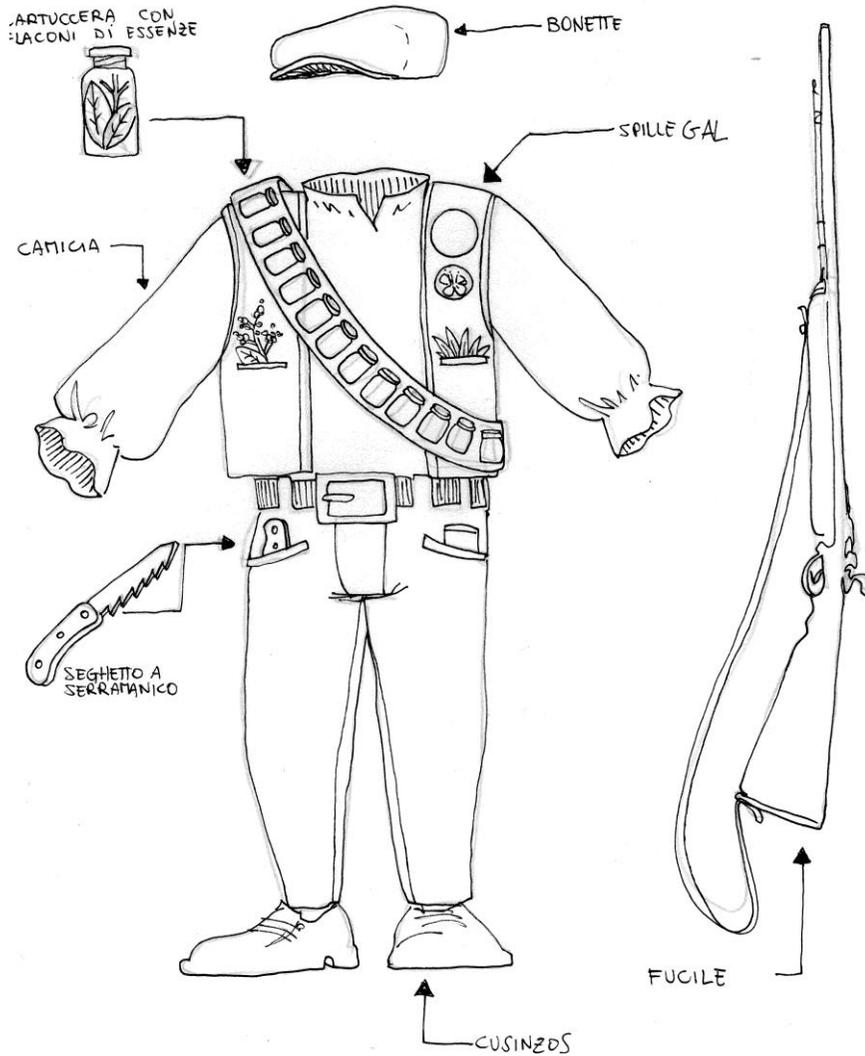
A questo punto dovrebbe essere chiaro che la Guida a cui stiamo facendo riferimento non riguarda tanto l'impostazione tradizionale, così come il condurre non si riferisce semplicemente all'atto di guidare in senso spaziale i visitatori, ma piuttosto accompagnare l'esperienza, aiutando i visitatori a fare le proprie scoperte (quando questo è possibile), piuttosto che tenerli ad un livello passivo dove tutte le informazioni e le scoperte passano attraverso il parlare della guida stessa.

Quando l'interprete parla, quando interroga rispetto a qualcosa, non si aspetta delle risposte o non prelude al darne una, piuttosto "provoca" e vuole stimolare un'azione, un fare, una ricerca appunto. In questo senso, l'interrogativo per eccellenza del guidare un'esperienza sarà per gli interpreti del GAL NB: *Dov'è l'invito?*

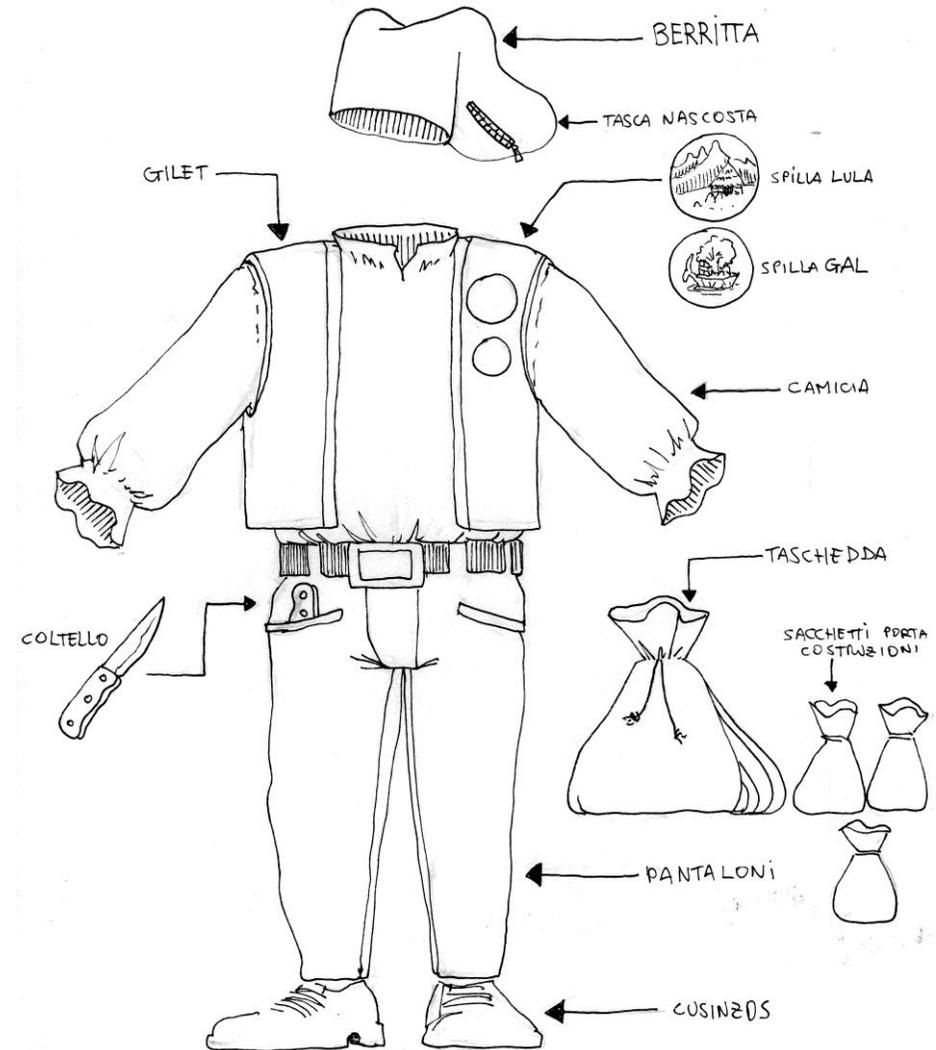
Di seguito riportiamo alcune immagini relative al kit e all'abbigliamento consigliato alle guide, così da poter essere distinguibili e distinte, e in modo tale da avere quanto occorre per facilitare il compito di rendere tutto unico, coinvolgente e concreto.

Le immagini sono relative a quattro figure, che a loro volta sono in stretta relazione alle esperienze specifiche contemplate nel Piano e ai personaggi e alle figure chiave dell'attività stessa. Nello specifico: Pastore; Contadino; Matriarca; Viaggiatore nel Tempo. Anche in questo caso rimandiamo a precisazioni e specifiche maggiori rispetto alle quattro figure guida succitate, consultando le carte dell'esperienza di seguito riportate.

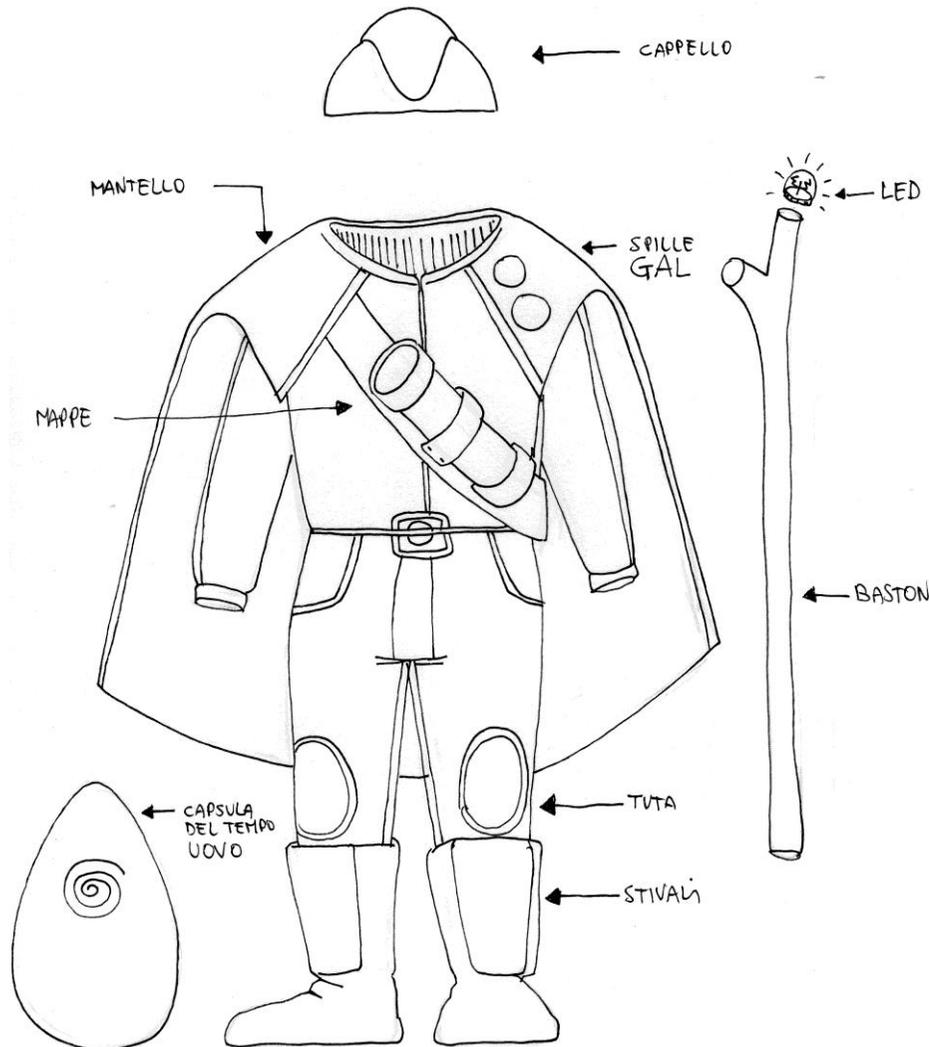
### Cacciatore - Guida Esperienza "Sui fondali di un mare antico" - Lula



### Pastore - Guida Esperienza "A corte del Re Pastore" - Bitti



## Il Viaggiatore del Tempo - Osidda



## L'interazione interpretativa

criteri di progettazione

Prima di riportare la matrice interpretativa, vogliamo condividere i criteri che hanno portato a fare le scelte che troverete sviluppate al suo interno. Cosa vogliamo si portino a casa i visitatori? Cosa vogliamo si portino a casa nella testa, nel cuore, nelle mani e nella pancia? In Interpretazione queste sono il tipo di domande che guidano le scelte dell'interprete.

Andremo quindi con ordine, citando i criteri in riferimento a:

- ✓ Testa;
- ✓ Cuore;
- ✓ Mani;
- ✓ Pancia;

## TESTA



Questi i concetti fondamentali su cui si articola la matrice e su cui abbiamo costruito le esperienze chiave:

+ I processi naturali della Terra, con conseguente collisione dei continenti e mari fluttuanti, vulcani e terremoti, le forze del vento e dell'acqua, hanno creato e plasmato questo paesaggio roccioso.

+ un'antica civiltà costruì migliaia di torri di pietra, "templi" per venerare l'acqua e fiori per mille anni prima dell'Età del Ferro.

+ i minerali, i legname e i ricchi terreni alluvionali, attrassero altri popoli del Mediterraneo invitandoli alla conquista dell'isola, non solo per motivi commerciali ma anche bellicosi, costringendo gli indigeni a cercare rifugio in isolati villaggi di montagna, immersi nei boschi fitti dell'interno.

+ queste "isole culturali" in montagna hanno portato ad una notevole diversificazione del linguaggio, l'abbigliamento, la musica e l'arte, oltre a feste e riti locali.

+ la vita pastorale spesso ha gli uomini lontano da questi villaggi lasciando le donne a creare una società in gran parte matriarcale e autosufficiente, in attesa gli eroi ritornano sui loro cavalli.

+ resistere al dominio delle genti di fuori nel corso dei secoli, cercando di sopravvivere in un paesaggio sempre più sfruttato e impoverito, ha portato alcuni di questi uomini a diventare banditi.

**CUORE**



Questi i sentimenti a cui fare appello e da evocare quando si progetterà per il cuore:

- + L'appello elementare alla bellezza selvaggia della terra rocciosa e degli alberi secolari;
- + La tranquillità di un paesaggio pastorale e le occupazioni più tranquille dei suoi artigiani;
- + L'ammirazione per la pietra monumentale del "Popolo delle Torri", e la loro visione dell'acqua come sacra;
- + Un senso di mistero circa l'isola, passato e presente, e la sua cultura distinta, ricca di storie e tradizioni;
- + Il rispetto per le popolazioni rurali, che preferiscono non vivere la loro vita (buttati) in strada, che spesso maschera in un primo momento la loro generosa natura;
- + Affetto per una terra in cui la maggior parte delle persone che ora vivono nelle città, ma conservano una certa affinità con la natura e i suoi profumi e sapori.

## MANI



Cosa porteranno via i visitatori dal Nuorese Baronia? Cosa sapranno fare o di cosa avranno avuto dimostrazione? Le scelte sono state dettate anche dalla durata dell'esperienza riferita alle mani, quindi al fare. A nostro avviso, dal momento che questo momento dell'esperienza è una parte dell'esperienza e non tutta, si deve pensare e puntare su esperienza da 20/30 minuti massimo. Quanto è possibile fare e/o acquistare non è di costo elevato, ma invece accessibile al visitatore medio:

- + Mappa di "La Via del Sardo" (e relativi adesivi o Spille)
- + Bracciale di lana di pecora colorato da comprare o da costruire
- + Tappo di sughero per bottiglia a forma di sughero
- + Collana (ciondolo) con la riproduzione di una parte simbolo del tempio sacro (Su Tempiesu)
- + Cartoline dell'essenza (da inviare in un secondo momento);
- + Capsula "cattura" profumi del Bandito;

**PANCIA**





Fondo europeo agricolo  
per lo sviluppo rurale:  
l'Europa investe nelle zone rurali



Sul cibo siamo andati su quelli che portano in sé il carattere identitario dell'isola e che, anche in questo caso come precedentemente per le mani, non abbiano un costo eccessivo. Nello specifico:

+ Pane Carasau

+ Pecorino

+ Maloreddus

+ Culurgiones

+ Vino locale (Rosso o Bianco)

+ Seadas

## LA MATRICE INTERPRETATIVA



Fondo europeo agricolo  
per lo sviluppo rurale:  
l'Europa investe nelle zone rurali



REGIONE AUTONOMA DI SARDEGNA  
REGIONI AUTONOME DELLA SARDEGNA



La matrice interpretativa è un elemento fondante del Piano di Interpretazione del GAL Nuorese Baronia. Nella matrice che riportiamo di seguito sono contenute i concetti ed emozioni che più di altre caratterizzano un luogo e che intendiamo condividere con i visitatori.

La prima colonna della Matrice indica i vari livelli sui cui lavorare e costruire matrice e conseguentemente le carte dell'esperienza. Concetti ed emozioni chiave, trovano spazio nella seconda e terza colonna della matrice, mentre nuove competenze e/o oggetti che i visitatori portano via attraverso l'esperienza sono riportati nella quarta colonna e infine nella quinta vanno riportate pietanze o bevande tipiche del luogo e che quindi meglio lo raccontano e ne custodiscono il linguaggio viscerale.

Non ripeteremo mai abbastanza che dotarsi di una matrice è essenziale per avere delle linee guida precise e condivise; per non dover iniziare da capo in caso di cambiamenti nello staff di lavoro a qualsiasi livello; per implementare, sviluppare e migliorare le proposte in coerenza con quanto fatto.

La nostra matrice è volutamente semplice e plastica. Le varie caselle sono intercambiabili e possono essere combinate diversamente in base alle esigenze e al tipo di pacchetto che si sta costruendo. In questo senso, la matrice non è da vedersi come uno schema rigido fossilizzato e obbligatorio, ma piuttosto come una funzione dinamica e versatile che garantisce comunque coerenza e linearità.

## La matrice Interpretativa – GAL NB

Livelli				
1	1. Le forze geologiche del pianeta hanno creato e modellato questa isola rocciosa nel Mediterraneo.	1 L'attrazione elementare e la bellezza selvaggia della terra rocciosa e degli alberi secolari.	1 Mappa di "The Way of the Sardo"	1 Carasau
2	2. I processi e le comunità naturali di vita hanno prodotto una grande varietà di materiali che le persone potrebbero utilizzare, purché gestendo con attenzione i propri appetiti e curando gli impianti di produzione e gli animali in modo corretto.	2 La tranquillità di un paesaggio pastorale e le occupazioni più tranquille dei suoi artigiani.	2 braccialetto di lana	2 Maloreddus
3	3. Una civiltà antica costruì migliaia di torri di pietra naturale, oltre a molti templi dedicati alle acque sacre, e poi scomparve (misteriosamente).	3 L'ammirazione per i lavori di pietra monumentali del "Popolo delle Torri" e la loro visione dell'acqua come cosa sacra.	3 Tappa bottiglia di sughero a forma di nuraghe	3 Maccarrones de Ferru
4	4. La scarsità delle risorse in altre parti del Mediterraneo invitò (popoli d'oltremare) alla conquista (dell'isola), guidando le persone (i sardi) in villaggi riparati all'interno della montagna, rendendoli sospettosi nei confronti delle genti di fuori	4 Un senso di mistero dell'isola, passato e presente, e la sua cultura distinta, ricca di storie e tradizioni. e sapori.	4 Collana con un pezzo di un simbolo di un tempio	4 Seadas

5	5. Queste "isole culturali" hanno portato ad una diversificazione notevole nel linguaggio, nell'abbigliamento, nella musica, nell'arte, e nelle celebrazioni rituali.	5 Il rispetto per le popolazioni rurali che preferiscono non vivere per strada la loro vita e che spesso mascherano la loro generosità della natura.	5 Cartolina con le parole dell'essenza di questa terra scritte dai partecipanti (per essere inviato in un secondo momento)	5 Freguledda
6	6. Perseguimenti pastorali portarono gli uomini lontano dai villaggi e in loro assenza le donne crearono una società in gran parte matriarcale	6 Affetto per una terra in cui la maggior parte delle persone che ora vivono nelle città, ma che ancora conservano una certa affinità con la natura e i suoi profumi naturali.	6 "Cattura" Odori da Bandito	6 Culurgiones
7	7. Per resistere alle dominazioni e alla ricerca di un successo (riscatto) in una terra impoverita, alcuni uomini diventarono banditi			
<b>Livelli</b>				

## LE CARTE DELLA DANZA

Dopo avere pazientemente lavorato alla costruzione di tutto quanto ciò che necessitava per poter realizzare delle esperienze indimenticabili, uniche e pienamente coinvolgenti, finalmente ci siamo, si entra nel vivo della danza.

Quelle che andiamo a condividere sono le dieci esperienze chiave del Piano, una per ogni comune. Ognuna di queste è stata pensata e progettata in relazione ad un luogo particolare e specifico che ci ha ispirato e guidato in tal senso.

Andiamo a condividerle. Buon viaggio e buone esperienze su “La Via del Sardo”

# Bitti – a Corte del Re Pastore



## Bitti – A Corte del Re Pastore

Lo studio relativo al Comune di Bitti, ha voluto porre l'attenzione sulla eccellente realtà museale, dove fino ad oggi è stato fatto un buon lavoro, ma dove ancora si può fare tanto in termini di proposta. Vista la location di grande spessore e di elevata qualità anche relativamente alla collezione di oggetti che ivi si possono trovare, il piano interpretativo ha puntato l'attenzione sulla possibilità di rendere maggiormente vivo il luogo in sé e quindi l'esperienza dei visitatori.

L'idea è quella di creare una storia di fondo di un Re Pastore, il quale viveva nella casa museo appunto, e proprio la storia sarà il leitmotiv che guiderà la visita. Entrando nella casa si deve avere la sensazione che il Re Pastore sia appena uscito. Un membro del personale del museo, in abito di tutti i giorni dell'epoca, dovrebbe svolgere il ruolo della moglie del re o di una domestica della casa. Sarà proprio lei a spiegare ai visitatori che dovranno muoversi in giro per la casa, per aiutarla a mettere insieme tutto l'occorrente per la migrazione stagionale del re verso pascoli lontani (la transumanza appunto). Tutti i partecipanti sono invitati a cercare e guardarsi intorno, ma la donna apprezzerà di più se i visitatori la aiuteranno a trovare tutto ciò di cui il "Re" avrà bisogno per il suo lungo viaggio. Se riusciranno a ritrovare tutto, come premio e riconoscenza per l'aiuto dato, i visitatori saranno invitati a rimanere e ascoltare una singolare performance di un gruppo di Tenores, che nella bella stagione potrà essere offerta fuori (in particolare se si desidera utilizzare e valorizzare il cortile esterno). Ciò che dovrà essere cercato sarà esposto attraverso un apposito elenco appeso sul muro. La moglie e/o domestica spiegherà quindi di cosa ha bisogno e poi distribuirà le "carte" a tutti i visitatori con un disegno e una descrizione di ciascuna delle voci dell'elenco. I visitatori dovranno cercare con attenzione: alcuni elementi possono essere nascosti in un armadio, tra i cuscini del divano, sotto il tappeto,...ma lei dovrà assicurare tutti che ogni elemento è sicuramente nascosto da qualche parte in casa. Se porteranno ciò che trovano nel punto e nel tempo stabilito, si andrà a controllare nuovamente la lista con loro, chiedendo a ciascuno di mettere i loro oggetti nel carretto. Quando tutti si riuniranno con gli oggetti che hanno trovato, la guida chiederà di descrivere l'oggetto e il bisogno correlato del pastore per esso in base alla carta, compilando tutti i bisogni riportati che mancano e "spuntando" via gli elementi della lista.

L'enfasi dell'attività dovrebbe essere posta sul ruolo del personaggio del Re del Pascolo, ma la guida carismatica dell'attività sarà la moglie del Re Pastore o la domestica di casa, che durante l'attività e mentre i visitatori la stanno aiutando, arricchirà l'esperienza con aneddoti, memorie, commenti, proverbi, racconti brevi che aiuteranno il visitatore a vedere quel mondo e quella vita di un tempo e le difficoltà e le necessità di allora: es. la durata della transumanza, quali luoghi dovrà attraversare e quali

difficoltà incontrerà, necessità di conoscere le caratteristiche delle montagne, così come del gregge; ma anche di come la donna (anche in prima persona nel caso della guida) ha dovuto prendersi cura di tutto in assenza del Re Pastore.

## Note

- + E 'fondamentale che la casa museo si senta come ancora abitata e viva, così che i visitatori respirino l'aria della casa di un tempo, non tanto di un museo. In questo senso, la stessa non deve essere "vestita" (arredata) con gli oggetti in esposizione.
- + importante rimuovere elementi della casa che non sono conformi (foto dietro il plexiglass; cavi elettrici a vista,...) e sostenere la narrativa del re e la sua vita dando centralità alla figura. Assicurarsi di aggiungere tanti elementi nelle camere che conferiscono un senso pieno e autentico di vita.
- + La guida dovrebbe spiegare in anticipo ai visitatori, che questo Re Pastore è un grande estimatore del canto a Tenore e che in virtù di ciò ha dedicato parte della sua casa per celebrare questa meravigliosa e unica forma d'arte. Ha usato anche altre stanze nella sua casa per collezionare e custodire gli elementi della vita rurale, che ha raccolto nel corso degli anni, insieme ad altri nel villaggio.
- + Chiedere al proprietario del B & B di aggiungere un nome al suo cartello, come per esempio "il Riposo del Re Pastore", e se non fosse possibile lasciarlo permanente, potrebbe scrivere il nuovo nome sul retro del cartello ufficiale e o lasciare che il personale lo giri quando è in arrivo un gruppo di visitatori.
- + Disegnare una mappa sulla parete grande del cortile che mostra le rotte migratorie stagionali utilizzate dai pastori per andare in montagna, ed evidenziare quale rotta in particolare ha preso il Re Pastore. La donna in casa dovrebbe menzionarla in un paio di occasioni, dicendo che i visitatori hanno potuto vedere dove era diretto il re.
- + Aggiungere un po' di odore di pecore al cortile e altri oggetti che trasmettano il senso di un luogo di lavoro.
- + Fate in modo che la lista delle cose che potenzialmente serviranno al Re Pastore per il suo viaggio sia piena di contenitori interessanti e accattivanti. La Guida potrebbe spiegare brevemente cosa contengono alcuni di essi (ad esempio, potrebbe approfittare per parlare di oggetti troppo difficili da prendere e/o potenzialmente danneggiabili o pericolosi per i visitatori da

portare fuori dalla casa, o ancora di elementi che normalmente non si trovano all'interno della casa, simulando che siano dentro i pacchi).

+ Assicurarsi che sia il personale interno sia la guida usino e ripetano dei modi di dire del Re Pastore. Forse si potrebbe anche dipingerne o scriverne uno da qualche parte sul muro. In Sardegna si può scegliere tra tanti detti e/o proverbi, bisogna fare però attenzione a sceglierne qualcuno che funzioni anche oggi e sia aderente alla vita che facciamo oggi.

# LOCULI - Il Mistero della Matriarca



## Loculi - il Mistero della Matriarca

**Dove** - Nel Comune di Loculi scelta quasi obbligata è stata quella di lavorare sulla casa museo "Sa domo de **sas artes e de sos mestieris**". Visto il grande capitale investito per la ristrutturazione della stessa casa e dal momento che ancora non risulta utilizzata, la nostra attenzione è andata su questa realtà che potrebbe diventare tratto identitario del comune stesso. L'idea del piano è però quella di reinterpretare la casa, senza per questo snaturarne l'idea originaria...anzi, conferendogli maggiore forza e allargando la possibilità di offerta. In questo senso, abbiamo ritenuto che la casa museo potesse essere una grande opportunità per condividere con i visitatori l'importanza della figura femminile nella società sarda, in particolare nelle piccole comunità. Che quella sarda sia o sia stata una società matriarcale è argomento tutt'oggi molto dibattuto e il piano in questo senso non può e non deve entrare in merito. Si può però affermare, facendo le debite e prudenti generalizzazioni, che se la montagna e la campagna erano il "regno" del pastore, la casa e per certi versi il paese erano ambienti più riconducibili alla figura della donna, e a questa generalizzazione o comunque a questo elemento cardine della nostra società, di ieri e di oggi, abbiamo affidato la nostra intuizione, progettando l'esperienza chiave per Loculi. Premesso ciò, andiamo a vedere come la visita alla casa museo di Loculi può diventare una piacevole esperienza, in che modo il visitatore può essere catturato e invogliato a fare visita presso una casa la cui figura guida è appunto quella della "Matriarca"?!?

**Attività** + I visitatori incontreranno la guida presso la piazza dei murales, non distante dalla casa museo e ideale per radunare piccoli e grandi gruppi, oltre che bella e caratteristica. La Guida preparerà i visitatori prima di arrivare e accedere alla casa, spiegando che è stata organizzata per loro una speciale visita nella casa di una donna molto conosciuta in città per essere forte, autoritaria e carismatica, una matriarca appunto. La donna è anche un pò eccentrica e le piacciono tutte le cose che la rimandano al passato, per questo la sua casa è caratterizzata da un arredo tradizionale e dalla presenza di oggetti antichi. La Matriarca è anche una persona molto ospitale, per questa ragione la casa è sempre pronta ad ospitare amici, parenti ma anche forestieri e curiosi. Tuttavia, questo via vai di persone e gente, fa sì che nella casa ci sia sempre un mistero da risolvere. La guida, una volta introdotto il mistero, divide i visitatori in squadre con il compito di risolverlo. Quando arrivano presso la casa, la porta d'ingresso alla corte è aperta, ma non si vede nessuno e non c'è nessuno in giro. La Guida

chiama il nome della proprietaria della casa più volte, ma la matriarca non darà alcuna risposta. Nonostante la mancata risposta, la casa è aperta e dall'interno arrivano suoni di passi, porte che si chiudono, una radio (o grammofono) accesa, voci di bambini che giocano,...così come odori di qualche pietanza al fuoco.

In sintesi, il mistero è incentrato su quanto è successo alla matriarca, o comunque una vicenda che riguarda famiglia e casa. Attraverso un'attenta osservazione e un po' di deduzione i visitatori saranno in grado di capire di cosa si tratta. Facile immaginare a quante infinite possibilità la cosa possa prevedere. A titolo esemplificativo ne riportiamo una di seguito.

**Storia 1:** il marito della donna qualche anno fa fu mandato in prigione in un'altra città distante da Loculi. Quel giorno è proprio il loro anniversario di matrimonio. Così la matriarca ha deciso all'ultimo momento, presa da un impeto irrefrenabile, di mollare tutto e partire all'istante per recarsi da lui. I visitatori non sono al corrente del perché la Matriarca non si trovi in casa ne tantomeno perché mai il marito sia lontano dal paese da così tanto tempo. Invitati dalla guida, i visitatori frugheranno letteralmente tra le cose di casa in cerca di indizi utili per capire cosa sia successo un attimo prima del loro arrivo. In questo modo, e attraverso alcune raccomandazioni e suggerimenti della guida, esploreranno la casa, entreranno in confidenza con oggetti, strumenti e faccende domestiche del passato, faranno tesoro dei modi di dire della matriarca che la guida elargirà (anche a mò di aiuti e suggerimenti), comprenderanno l'importanza della donna nelle faccende di casa di tutti i giorni, nell'educazione dei bambini, nella gestione delle relazioni familiari con altre famiglie del paese.

Alcuni possibili indizi:

+ un giornale su un tavolo con una storia e la foto del marito che è stato giudicato colpevole e mandato in prigione, il cui romanticismo viene "rotto" dal racconto di un'altra storia accompagnata da una foto della donna che gestisce la famiglia in sua assenza, così come fanno molte altre donne del villaggio quando i loro mariti vanno verso i pascoli di montagna;

+ qualche prova delle malefatte dell'uomo (un mandato ufficiale di cattura, o qualcosa di simile)  
+ calendario annuale che riporta in una delle giornate quando il marito è stato incarcerato - il calendario

dovrebbe avere un titolo del tipo "Il Dovero della Donna " e sulla foto c'è ritratta una donna al lavoro impegnata nelle vicende domestiche;

+ un radio accesa che manda in onda una trasmissione che annuncia che quel giorno i carcerati sono autorizzati a ricevere visite;

+ una foto incorniciata di un uomo che indossa i vestiti del pastore. Gli stessi vestiti che ora pendono in camera da letto, e che indicano che l'uomo non è con le pecore;

+ una lettera dell'uomo sul comodino della moglie dove dice come egli vorrebbe poter stare con lei in questo giorno, con l'indirizzo di ritorno nella stessa città di cui la trasmissione radiofonica ha dato l'annuncio;

+ un certificato di matrimonio di qualche tipo sul muro con la data del loro matrimonio  
+ nella camera da letto vestiti sparsi, con cassetti dei mobili aperti, come se qualcuno avesse avuto fretta di mettere tutto in valigia e partire;

+ un elenco lasciato sul tavolo della cucina con su scritto tutto ciò di cui ci si deve prendere cura questa settimana, con diversi compiti di responsabilità che testimonino cosa le donne del paese facevano in assenza degli uomini;

+ un altro calendario con la data della loro anniversario di matrimonio evidenziata;

+ gli alimenti non consumati sul tavolo della cucina, e qualcosa che cucina e rischia di bruciare sul fuoco;  
+ suoni di voci dei vicini che dicono che hanno appena visto la matriarca andare via e commenti sbigottiti che fanno intendere che non sanno cosa fare, poiché era lei la responsabile della festa di paese che si terrà di lì a poco;

+ un pacco postale aperto e delle lettere a portata di mano

+ un venditore di utensili per la casa appare nel cortile cercando la padrona di casa e avvedutosi della sua assenza ripete una delle sue frasi preferite.

+ una stalla aperta dove non c'è più il cavallo;

## Note

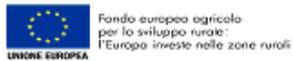
+ Assicurarsi che il mistero non prenda troppo il sopravvento, facendo mancare l'obiettivo di condividere quale importanza avesse la donna nella vita domestica e nelle dinamiche di paese. In questo senso, nelle camere della casa tutto dovrebbe essere sistemato e scelto a voler comunicare che la donna è la responsabile di questa casa. Come la Guida va in giro per le stanze con i visitatori, mentre cercano indizi, sottolinea sottilmente come la donna sia la regina del focolare, in questo senso giocando il ruolo di partner ideale del Re Pastore (quest'ultimo enfatizzato nel piano interpretativo, in particolare a Bitti), e per farlo cita dei modi di dire della stessa Matriarca. «La signora dice sempre ....»

+ Potrebbe esserci nella casa un'area in allestimento continuo, con manifesti e locandine che annuncino l'imminente la festa degli Artigiani e Artisti "2A Festival". La Guida potrebbe fare il punto sulla cosa e invitare i visitatori a partecipare.

+ Se c'è un membro del personale a disposizione per svolgere il ruolo di venditore di utensili, dovrebbe rafforzare quanto sia vitale il ruolo della matriarca si trova nel villaggio, ma potrebbe anche rafforzare l'idea del "2A festival". Non dovrebbe fingere di essere una figura storica, ma semplicemente qualcuno che ama vendere i suoi prodotti artigianali, vestito come si faceva in passato. Può anche menzionare che sarà al "2A Festival" imminente e che se vogliono acquistare qualcosa oggi, sarà al bar quando andranno lì per prendere qualcosa da bere più tardi e per loro avrà prezzi speciali.

+ Facendo seguito alla storia e ad altre possibili storie, la casa potrà ospitare vari artisti e artigiani, ospiti temporanei della casa appunto, che in quanto amici della matriarca hanno avuto la possibilità di avere qualche stanza dove lavorare e conservare i loro manufatti, alcuni dei quali in vendita. Gli stessi spazi potrebbe essere adibiti a laboratori didattici per grandi e piccoli su prenotazione.

+ Essendo la matriarca eccentrica e amante dell'arte e dell'artigianato la casa può essere sempre adibita a mostra temporanea.



## LODE' – Le Tessere del Puzzle Perduto



## Lodé – Le Tessere del puzzle perduto

"*Trovare Lodé*" – e le tessere del suo puzzle perduto pone le basi per l'esplorazione di un paese oggi più che mai in transizione e specchio di quanto è possibile vedere e in molti dei nostri borghi tradizionali. L'avventura inizia con un pranzo speciale in un ristorante con vista sulle montagne e le valli circostanti. A fine pranzo si portano i visitatori lungo una strada tortuosa (ad una sola corsia) per il paese. Una volta raggiunta la piazza del paese, la Guida spiega che Lodé offre un'opportunità unica di esaminare il passato e il futuro di un villaggio sardo. La città ha conservato molte delle sue vecchie case di pietra, e i visitatori potranno entrare in alcune di esse e altri casi sbirciare dalle porte e dalle finestre di altre. Proprietario di una casa locale li ha invitati a visitare la sua casa e vedere come si è adattato a vivere in questo paese in fase di transizione, ma vuole far conoscere loro il paese prima.

La Guida inizia spiegando che tutto quello che vediamo intorno a noi è il prodotto di processi naturali e culturali che agiscono su un posto nel corso del tempo. Lodé è un posto così. E tutto quello che vediamo nel paese è il prodotto di quei processi. Lodé è composto anche da altri livelli di interrelazioni provenienti da luoghi specifici del paese stesso. Questi di solito includono luoghi di incontro di vario genere: lavoro, bere, shopping, pregare, mangiare, imparare e giocare. I fili di queste reti su cui il paese è costruito, raggiungono le case e quindi la vita delle persone. E se andiamo a guardare con attenzione, possiamo vedere le loro tracce e prove di ciò in tutto il mondo. I paesi "vincenti" hanno un forte collante, che tiene tutti i fili di queste reti insieme e dà gli abitanti un senso di identità speciale. Questa speciale colla fa sì che i fili siano più della somma delle loro parti, e che gli stessi siano in sinergia. Per trovare l'anima di Lodé uno deve trovare questa colla. Quello che mantiene insieme ed unite le persone qui in questo ambiente di montagna isolato e che plasma la gente che vive qui?

AI visitatori viene data una mappa stilizzata del villaggio disegnato come un puzzle. Tuttavia, ci sono pezzi mancanti in questo puzzle che i visitatori devono trovare e completare. Ogni pezzo mancante rappresenta il punto centrale di una delle reti culturali del villaggio (chiesa, scuola, bar, campo sportivo, comune, ecc). Quando i visitatori individueranno un pezzo mancante nel puzzle, scrivono il nome del punto centrale che sta sul foglio del loro puzzle. Inoltre, ci sono numeri sulla mappa corrispondente ai numeri civici accanto alle porte di molte vecchie case di pietra del villaggio, che aiuteranno l'orientamento. I visitatori dovranno quindi guardare attraverso le finestre di queste case, o entrare in quelle che sono aperte, per trovare: 1) i prodotti dei processi naturali e culturali che hanno agito e agiscono su questo luogo nel corso del tempo; 2) le prove di queste reti culturali di costruzione; 3) infine il collante che legava loro così fortemente. I prodotti potrebbero essere oggetti reali o far

riferimento a un pannello esplicativo all'interno. Insieme alla mappa ai visitatori viene dato un elenco dei processi naturali e culturali coinvolti nella creazione dei prodotti specifici del luogo. Inoltre accanto ad ogni voce della lista saranno riportate le istruzioni per inserire il numero della casa o delle case, in cui i prodotti si possono trovare. I visitatori sono divisi in squadre e cercheranno di trovare i pezzi mancanti del puzzle riferite ai prodotti e ai processi indicati, con la promessa di un premio speciale per farlo.

La maggior parte delle persone guardano una casa storica e vedono solo un mucchio di roba vecchia, ma se se le guardano da vicino e con attenzione, è possibile collegare i prodotti ai processi naturali e culturali che li hanno creati, e spesso collegarli ai punti centrali delle reti sia naturali sia culturali che la rete irradia da un dato luogo. In tal modo, i visitatori possono vedere anche la ragnatela naturale e culturale della propria vita, non solo quella di lodé. Una casa storica non dovrebbe essere un luogo per visualizzare gli oggetti; dovrebbe essere un luogo per illustrare una vita ed i processi universali che agiscono in tutte le nostre vite.

I visitatori usano una lista di controllo dei processi naturali e culturali che agiscono sul villaggio e cercano di trovare i prodotti significativi di quei processi nei locali e nelle stanze delle varie case di pietra del passato.

Per esempio:

- I flussi di energia dalla stella solare della Terra, che vengono inglobati dalle piante, poi rilasciati in seguito come luce e calore nelle loro case della gente;
- l'acqua si muove in un grande ciclo fisico dai mari alle nuvole e poi cade indietro su e scorre attraverso la terra e la sua vita mentre ritorna verso il mare;
- La gente usa e riusa i materiali più facilmente disponibili per soddisfare le loro esigenze;
- Le persone commerciano e scambiano a livello locale cose di cui hanno bisogno e talvolta vanno più lontano a dimostrazione del loro successo;
- Le persone abbelliscono, decorano, e adornano se stessi e l'ambiente circostante;
- Le persone cercano una vita migliore in nuovi posti, vivendo poi nel ricordo del vecchio;
- La gente cerca modi di spiegare l'inspiegabile;
- Le persone sviluppano la coesione culturale, formando gruppi familiari più forti e sicuri.

Questi sono solo esempi, e la lista dovrà essere perfezionato sulla base di ciò che è disponibile nel villaggio. Naturalmente, molte delle case e camere possono contenere le prove di alcuni di essi, ma va bene. Non ci sono risposte chiare, giuste o sbagliate, i visitatori possono trovare dei modi interessanti di giustificare le loro scelte.

La cosa importante è per i visitatori vedere queste vecchie case ed i prodotti al loro interno in modo nuovo, per pensare a processi naturali e culturali e ragnatele nella nostra vita di oggi.

## Note

+ In sintesi, i visitatori cercheranno la prova di tre aspetti fondamentali nel paese:

1) I "nodi" (non solo fisici) più importanti delle reti naturali e culturali (processi naturali come fili della rete, come per esempio da arriva l'acqua che viene utilizzata e dove va; processi culturali, come ad esempio, il ruolo e i "fili" della chiesa;...).

2) I prodotti dei processi naturali e culturali che agiscono sul luogo che compare nelle case e nelle camere del popolo.

3) Il collante che tiene le ragnatele (naturale e culturale) insieme e come queste si intrecciano in tutto il villaggio.

(A Lodé, la testimonianza della colla in una delle case di pietra potrebbe essere un abito tradizionale o una maschera come quella esibita nella locanda Ammentos.)

+ I visitatori sono stimolati a cercare le prove e i pezzi del puzzle quando visitano la casa di un residente locale di Lodé.

+ L'esperienza ha come obiettivo quello di far riflettere e porre l'attenzione su tutte le nostre vite, perché tutte legate ai processi e alle reti naturali e culturali, che compongono i nostri luoghi.

+ Fin dall'inizio la guida si comporta e trasmettere la sensazione che Lode è difficile da trovare, visto il suo collocamento presso un luogo isolato in montagna, ma mano a mano che l'attività va avanti in realtà, ciò che viene fuori e diventa chiaro a tutti è che è difficile da trovare è questo nuovo modo di vedere un luogo.

+ La maggior parte delle guide tradizionali mostrano ai visitatori i prodotti di un posto, dando loro alcune informazioni (nomi, date, origine, materiali, ecc). Le guide interpretative che adottano un differente approccio, quello che noi suggeriamo, devono svolgere un ruolo diverso. Essi condideranno con i visitatori i processi coinvolti in questo luogo e chiederanno loro di trovare i prodotti di tali processi. Come è facile capire, si tratta di ribaltare completamente il punto di partenza e l'impostazione dell'esperienza, dando forza al contesto e cercando di connettere tali processi all'esperienza e al vissuto dei visitatori stessi.

# Lula – Sul fondale di un antico mare



## Lula – Sul Fondale di un antico mare

### Dove – Montalbo

Guidando fino alla cima del Montalbo, la guida si ferma e dà ad ogni visitatore un sacco di costruzioni particolari, spiegando che ne avranno bisogno per un momento molto speciale, un'esperienza dove potranno "costruire" una montagna come quella dove stanno. Così li conduce in una radura dove ha creato un modello tipo-lego del Montalbo a cui mancano un paio di strati su in cima. (Ogni strato è composto di due o tre parti che fanno in modo che sia in altezza sia in larghezza siano ben visibili le pendenze dei versanti.) La Guida chiede ai visitatori di prendere alcuni pezzi grigi e bianchi dai loro sacchetti, che useranno proprio per completare la cima della montagna, evidenziando in quali punti andranno collocati i vari pezzi superiori o inferiori, così da mantenere le giuste proporzioni tra altezza e larghezza degli strati. Mentre i visitatori inseriscono i loro pezzi sul modello, la guida spiega che la montagna è stata formata dal calcare sedimentatosi sul fondale del mare, ed è stata scolpita nella sua forma attuale dal vento e dall'acqua. La Guida continua dicendo che in realtà questa montagna è come una serie di sveltanti onde di pietra che vanno a formare un'isola in un oceano d'aria, come sarà ancora più chiaro dopo aver raggiunto la cima. Una volta che hanno finito e possono ammirare la loro opera, la forma di questa montagna di calcare appare davvero impressionante. La Guida ha una sorpresa per loro. L'intero modello può essere capovolto per rivelare un altro livello tipo-lego, sotto il ripiano. La guida dice che questo è il livello di base della foresta. I partecipanti sono in piedi, così la Guida li invita a costruire una foresta che contribuirà a modellare ma anche a sgretolare il Montalbo.

**Attività** - Spiegando che tutte le foreste iniziano a formarsi grazie a piante che sono in grado di attaccarsi e a spaccare tali superfici in pietra, indica alcuni licheni vicini come veri e propri maestri nel fare questo. Poi tira fuori una bottiglietta di acqua contenente licheni che ha lasciato in ammollo al sole, ne versa qualche goccia su una pietra vicina, così i visitatori possono vedere l'azione schiumogena dell'acido dei licheni che corrode la superficie. Con questa introduzione, la Guida invita i visitatori a scovare dai loro sacchetti i pezzi gialli ed arancioni così da cominciare ad aggiungere macchie irregolari alla base di pietra del loro modello foresta. Per lo strato successivo, i visitatori aggiungono pezzi verde chiaro, che rappresentano muschi e felci, e poi cominciano a riempire i vuoti con

pezzi marroni per il letto del terreno che è stato creato. Mentre stanno lavorando, la Guida ripete che "una foresta è una costruzione stratificata di esseri viventi". Lo strato successivo rappresenta il sottobosco della foresta, seguita dalla "tettoia", e quindi da alcuni alberi emergenti.

Durante tutto questo lavoro, la Guida sottolinea che le foreste sono "boschi verdi in grado di catturare l'energia solare e quindi di produrre il respiro della nostra vita." Quando hanno finito, i visitatori potranno guardare il bordo del modello e vedere i vari strati e livelli della foresta, rappresentati dai diversi colori di pezzi che hanno usato nel costruirlo.

Dopo aver realizzato il loro modello di foresta, la Guida chiede ai visitatori di osservare gli strati della foresta mentre riprendono la camminata sul Montalbo. Arrivando ad una radura, la Guida chiede di sedersi in cerchio, rivolti verso l'esterno. Poi distribuisce dei fogli di carta, alcune matite colorate e chiede loro di preparare una "mappa sensoriale" della zona di fronte a loro. Usando le loro matite colorate, non hanno bisogno di "disegnare" la scena, ma solo di fare un paio di segni e linee in modo da riportare i luoghi principali, i suoni, gli odori sulla loro "mappa". La Guida sottolinea che questa non dovrebbe essere una rappresentazione visiva, ma una rappresentazione sensoriale dei colori, delle forme e dei modelli, e anche dei suoni e degli odori che percepiscono. Mentre lavorano, la Guida suggerisce che una foresta è come un hotel, con un piano terra, piano dell'atrio, il piano rialzato, i piani superiori e un piano executive in cima, quindi dovranno prendere tutti i livelli in considerazione per realizzare le loro mappe sensoriali.

Dopo aver condiviso le loro mappe sensoriali, i visitatori tornano al modello da tavolo. La Guida si gira e chiede loro di utilizzare i pezzi di costruzioni di un altro sacchetto che tira fuori ripetendo le "zone" della foresta che compongono la montagna, oltre a menzionare alcuni degli animali che possono incontrare in ogni zona, spiegando che "la vita si organizza in strati e zone in cui gli esseri viventi possono soddisfare meglio le loro esigenze." (La Guida potrebbe prendere in considerazione la possibilità di "sfidare" i visitatori aggiungendo nel sacchetto oltre agli animali che vivono sul Montalbo, alcuni animali che vivono in altre parti del mondo simili al Montalbo.)

Quando i visitatori raggiungono la cima della montagna, scoprono che è stato preparato per loro un pranzo da pastore, presso "su pinnettu" di un vecchio pastore. Durante il pranzo il pastore racconterà loro della sua esperienza di "migratore stagionale", condividendo la bellezza e le difficoltà di una vita di transumanza e di un popolo degno e fiero. Dopo aver consumato il pranzo tipico, saporito e genuino, e salutato il pastore la guida li

porta a vedere i resti di una vecchia cisterna per raccogliere l'acqua che il pastore aveva costruito, per poi continuare fino ad un punto panoramico dove si può vedere la valle sottostante.

Sulla via del ritorno, i partecipanti vengono avvicinati da una strana figura che d'improvviso appare dalla foresta. In un primo momento, sono preoccupati e spaventati perché l'uomo è armato, ma si rivela subito essere semplicemente un grande amante della natura, e i bossoli della sua cartucciera sono contenitori di sughero per catturare gli odori del bosco. L'uomo non svela la sua identità, forse non ne ha bisogno forse non può, forse ha troppa fretta, quasi sicuramente è un cacciatore o più semplicemente un pastore, non si saprà mai. Dopo una breve chiacchierata prima di congedarsi dà a ciascuno di loro una fiala e suggerisce cosa possono trovare e metterci dentro, così che possano godere del profumo di Montalbo anche quando saranno tornati a casa.

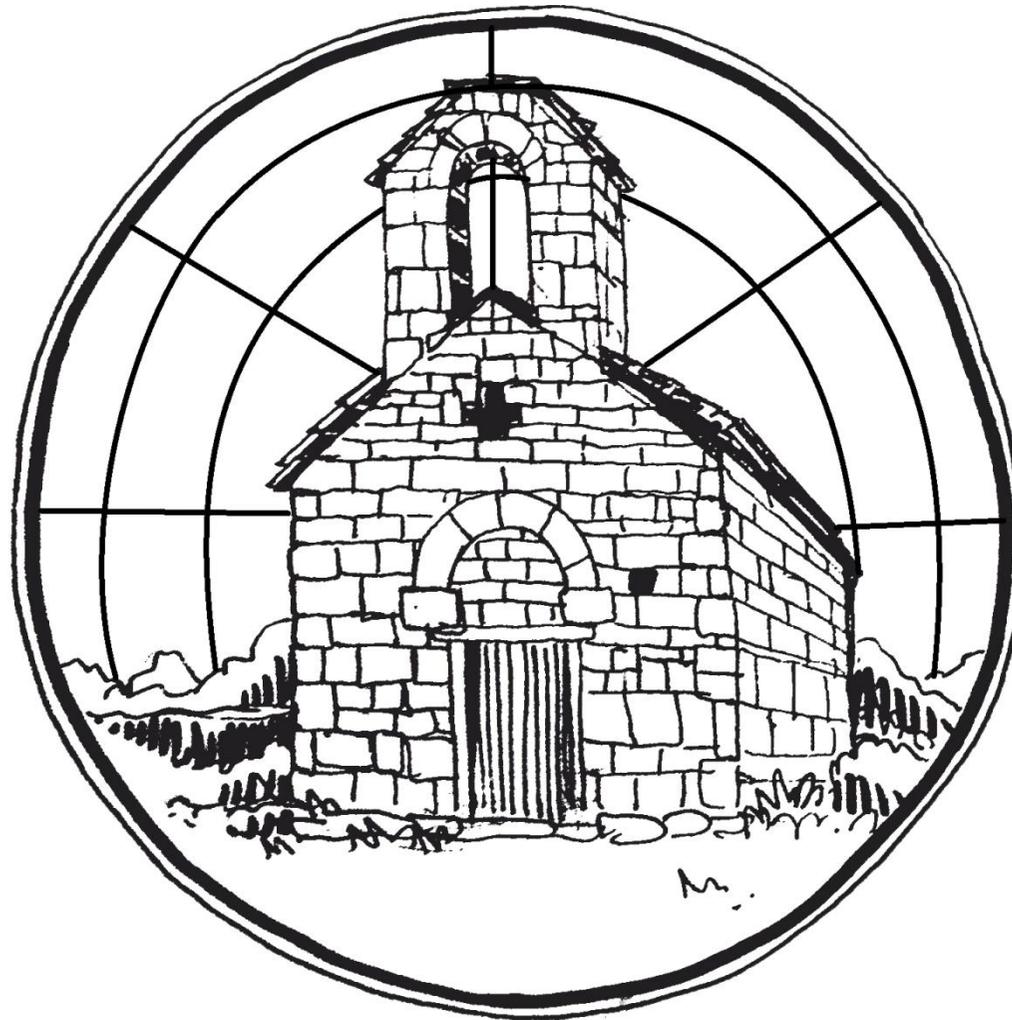
## Note

+ le fiale di sughero per raccogliere essenze profumate non devono essere troppo grandi, così che i visitatori si limitino a prendere delle quantità minime ma più che sufficienti per raggiungere un buon risultato. Alla fine del sentiero, potrebbero salutarsi condividendo con gli altri le rispettive miscele di profumi ottenute lungo la via del rientro;

+ il pranzo del pastore deve essere semplice e genuino, tutte le pietanze proposte devono essere locali, stagionali e quindi a Km zero;

+ Il modello montagna Montalbo, sarà di circa 1m x 1m la base e di 80 cm l'altezza. Il posto dove alloggiare il modello deve essere comodo e adatto ad ospitare un'attività di gruppo, inoltre deve essere allestito presso un'area dove immediatamente dopo, il sentiero che conduce alla casa del pastore, presenti chiari ed evidenti gli strati che sono stati rappresentati e costruiti sul modello stesso, così da rafforzare quanto fatto.

# Onani – La rete del Viallggio



## Onanì – La Rete del Viallggio

**Dove** – Centro storico e chiesa di San Bachisio. Il paese presenta ancora oggi un tessuto sociale forte e coeso, sicuramente più di quanto non sia possibile evincere e riscontrare nelle grandi città di oggi. Ecco perché a Onanì si può offrire un'esperienza autentica a tutti i visitatori attraverso la quale è possibile entrare in contatto diretto con un tessuto di una stretta maglia sociale, di una piccola realtà di oggi, sopravvissuta al tempo e alle "deformazioni" della modernità.

### Attività

+ Una volta incontrati i visitatori in un luogo determinato (piazza, angolo caratteristico; locale al chiuso) la Guida dovrà iniziare ad introdurre l'esperienza consegnando ai partecipanti una "mappa sociale" del paese in formato A4 su supporto rigido. Su ogni mappa sono riportate delle linee che rappresentano relazioni tra gli abitanti del paese, secondo diverse categorie: la famiglia, il lavoro, la scuola, la chiesa, hobby, sport, ecc... Ciascuna categoria deve essere rappresentata secondo un colore diverso. La Guida spiega che oggi visiteranno le case e i luoghi di incontro di molti dei soggetti e delle persone indicate nella rete, e per ogni mappa attaccherà una specifica rete riportante un solo colore riferito ad un solo ambito di quelli succitati. I partecipanti saranno anche invitati a scegliere degli elementi per il loro pranzo (tovagliolo; posate; bicchiere; ma anche il cibo che sarà parte del loro pranzo, cena, merenda, a seconda del momento della giornata e/o del tipo di esperienza scelta dai visitatori...) , elementi che troveranno e in alcune delle case che andranno a visitare e che potranno mettere su di una cesta intrecciata, che la Guida avrà preventivamente fornito loro. Compito della Guida sarà quello di rafforzare il senso dei legami tra gli abitanti del piccolo paese, come le relazioni e la rete di una piccola comunità siano forti e necessariamente vive, aiutandosi in questo attraverso la lettura dei cerchi rappresentati nella rete di fili presente nelle rispettive mappe. Così pure faranno le persone coinvolte nell'attività e che ospiteranno i visitatori presso casa loro; presso botteghe; luoghi di incontro; chiese;...

Dopo aver visitato 4/5 luoghi indicati sulla mappa e dopo aver raccolto il loro gustoso "bottino" (posate; antipasti; primo piatto; secondo piatto; dolce;...), i partecipanti verranno accompagnati alla Chiesa di San Bachiso per la propria festa in miniatura. Prima di iniziare a mangiare, la Guida spiega come vengono scelti i priori della festa di San Bachisio, ovvero attraverso una lotteria di nomi che verranno estratti da uno speciale sacchetto. In mezzo ai nomi c'è anche quello di San Bachisio. Una volta estratto il nome del Santo, i tre successivi nomi estratti saranno quelli che comporranno lo speciale priorato del giorno. Ai tre priori verrà offerto un posto speciale a tavola e verranno serviti e riveriti durante il pasto. Ma a conclusione la Guida li informerà che saranno anche quelli che dovranno dare una mano a ritirare tutto e sistemare il posto, mentre il resto del gruppo si concederà una piccola pausa godendo del paesaggio rurale circostante.

## Note

- + Importante invitare e coinvolgere la gente del villaggio a partecipare a questo genere di giornate, suggerendo loro che potrebbe diventare un modo per raccogliere fondi per la giornata dedicata al Santo, trattenendo una percentuale dell'incasso della visita in favore del comitato organizzatore.
- + Nel preparare i padroni di casa per questa esperienza, la guida dovrà incoraggiarli a fare buone scelte per il cibo scelto e offerto quando i visitatori arriveranno, dando modo agli stessi di vedere parte o tutta la preparazione dei cibi, cosa che inevitabilmente aggiunge più "gusto" all'esperienza stessa.
- + L'idea non è quella di fare lunghi monologhi sui prodotti alimentari e sulla loro preparazione, ma piuttosto di sottolineare le relazioni necessarie e gli scambi tra persone, che diano concretezza al processo per ottenere quel dato prodotto;
- + Aggiungere qualche semplice tovaglia colorata sui tavoli e/o gagliardetti appesi fuori nel cortile della Chiesa dove si terrà il pranzo, così da suggerire e conferire il senso di "festa". La guida potrà presentare e offrire del vino, altro tipo di bevande locali, prodotti di stagione.

+ All'inizio, potrebbe essere d'aiuto passare ai partecipanti alcune foto delle persone che stanno per incontrare, ma utilizzando foto di queste persone intente in altri compiti e situazioni. Es. il ragazzo che lavora nel forno del carasau potrebbe essere ritratto in abito sul suo cavallo. Questo perché oggi si può parlare di processo universale, quello che vede tutti noi giocare più ruoli nella nostra vita. In questa circostanza è importante sottolineare tale processo, perché in contrasto con i "ruoli essenziali del territorio", enfatizzati nel Piano e che andiamo a condividere con le altre esperienze chiave de "La Via del Sardo" (pastore, matriarca, bandito, mietitore, ecc). Viviamo tutti in tele naturali e culturali, e sviluppiamo le nostre ragnatele mentali e sociali. Un villaggio è una fitta rete culturale con un chiaro e preciso senso del luogo.

+ Alla fine di questa esperienza, la guida dovrebbe condividere un cerchio composto di fili che mostra tutte le interrelazioni coinvolte in quel giorno, ognuno con un suo proprio colore, e spiegare che la densità multicolore di tali rapporti in un villaggio fa di esso un luogo abbastanza stabile per viverci. Ciò suggerisce che gli esseri umani hanno bisogno di villaggi per moderare il loro pensiero e i loro sentimenti, così come per tramandare saperi e memorie, quindi per garantire la sopravvivenza generazione dopo generazione. Nel mondo di oggi stiamo perdendo i villaggi, i piccoli paesi e le piccole comunità, sostituendoli con i "villaggi elettronici" dettati e guidati dal puro interesse, perdendo così la diversità nella nostra vita immediata e aumentando le possibilità per le persone di sentirsi alienate e isolate.

# Onifai – I Tesori delle Stagioni



## Onifai – I Tesori delle Stagioni

**Dove** – in fattoria didattica

Questa esperienza nel mondo rurale sardo "Sapore di Sardegna" si dovrebbe svolgere in un agriturismo. Su una grande tavola tonda e rotante (dal diametro di circa 4,5mt) ci sono diverse sezioni per gli alimenti tipici della Sardegna (pane, pasta, carne, verdure, formaggi, frutta e vino).

Ogni sezione dovrebbe contenere solo 2-3 tipologie, con una bandiera sarda fissata nella scelta che verrà inclusa nel pranzo di quel giorno. La tabella è poggiata su una piattaforma leggermente rialzata e obliqua.

Il centro del tavolo in realtà è aperto perché qualcuno possa stare dentro per spiegare brevemente le voci delle sezioni rotanti del piano del tavolo. Questo foro centrale ha un bordo rialzato (di circa 20cm), in modo tale che tutti possano vedere facilmente le voci visualizzate sulla parte obliqua che si riferiscono a quanto si trova nei contenitori. Ogni sezione è curata e si presenta bene, inoltre ci sono modellini di animali che rappresentano l'origine dei diversi tipi di carne e formaggi. I prodotti freschi conferiscono al tutto profumi stuzzicanti e invitanti e la musica di sottofondo contribuisce a creare un clima di festa.

I campioni di alcuni cibi verranno offerti alle persone che vogliono gradire. Una sezione del tavolo verrà appositamente lasciata libera, in modo che per la persona in mezzo al tavolo possa utilizzarla per fare una dimostrazione sulla preparazione di un piatto o anche illustrare la sequenza su come un dato cibo sia passato dalla terra alla tavola. In questo modo l'enfasi della presentazione e dell'illustrazione di un dato cibo e/o pietanza è posta sui processi naturali e culturali che agiscono su questo luogo particolare della terra, la Sardegna.

A fine dimostrazione, i visitatori potranno godere di un pranzo tipico sardo, gustando tutte le pietanze che sul tavolo avevano la bandierina della Sardegna. A fine pranzo, un coppia di ballo del gruppo folk locale, vestita con abiti tradizionali, intratterrà i presenti con una danza tipica del posto accompagnati da un suonatore d'organetto.

### Note

+ I confronti con i prodotti alimentari analoghi provenienti da luoghi diversi può aiutare i visitatori a comprendere che questi sono processi universali che hanno creato anche quello che mangiano a casa al loro. Le differenze possono essere ricondotte a come questi processi naturali e culturali hanno agito su un posto specifico in un momento particolare.

+ Un risultato atteso della presentazione dei prodotti tipici (campionamento) è quello di condividere che i processi naturali hanno creato una abbondanza sulla Terra, e che i processi culturali che agiscono con e su quei processi naturali non dovrebbero manipolarli e sfruttarli senza fine, ma assecondarli così da poterli sostenere.

+ Mettere un grande mappa semplificata della regione su una parete dietro il tavolo, così che la persona che sta conducendo la dimostrazione possa fare riferimento ad essa per introdurre le zone dei vari prodotti e delle materie prime dove vengono raccolte e/o lavorate.

+ Il Tavolo da pranzo è apparecchiato con tre piatti impilati per ogni posto a sedere, con vassoi di legno separati per ogni visitatore da utilizzare per preparare la scelta della propria frutta a fine pasto. In ciascuna sede, c'è una piccola bandiera sarda fissata su un pezzo di sughero come dono, e sul tavolo ci sono disponibili schede di ricette per i piatti serviti a pranzo.

+ Vista la tipologia di attività, suggeriamo che venga tenuta in forte considerazione che questa esperienza venga offerta in un pacchetto con l'esperienza a Loculi.

+ Sincerarsi che la fattoria didattica abbia un tipo di gestione che favorisca i prodotti genuini e locali, quindi tipici della tradizionale agropastorale della Sardegna.

# Orune – La Via del Sacro



## Orune – La Via del Sacro

**Dove** – Pozzo Sacro Su Tempiesu

Potevamo non scegliere Su Tempiesu per Orune? La scelta è stata dettata non solo dal fascino e dalla unicità del luogo in sé, ma anche dal fatto che è tangibile quanto lavoro, sacrificio e passione siano stati spesi in questi anni da chi sta lavorando alla tutela e alla gestione di un luogo così speciale e unico. E' anche vero, che oggi questo gioiello necessita di una rivisitazione rispetto alle possibili proposte da offrire, che possano dare maggiore slancio e catturare l'interesse dei nuovi potenziali visitatori.

La nostra proposta parte dall'idea di rivedere e progettare il sentiero che conduce al tempio sacro, non tanto dal punto di vista fisico, quanto più dal punto di vista concettuale. Abbiamo così ribattezzato il sentiero stesso "*La Via del Sacro*". Il percorso, consocerà diversi luoghi di sosta, dove attraverso dei pannelli, dei modellini e alcuni oggetti posti su piani in legno verrà illustrato come i popoli in tutto il mondo e nel corso della storia abbiano visto e interpretato alcune cose conferendo loro un senso di sacro ritenendole tali e suggerendo ai visitatori attraverso input specifici di meditare e contemplare questi aspetti, esplorando i loro orizzonti interiori. Lungo le stazioni, i visitatori avranno quindi modo di connettere il loro vissuto e la loro spiritualità o parte di essa con processi universali che riguardano tutte le culture (spiegare l'inspiegabile; dare un senso alle cose, al proprio ruolo e alla propria esistenza;...).

Questa chiave di lettura, consente di dare maggiore respiro ed enfasi a quanto gli antichi abbiano fatto in Sardegna, dove sembra che si venerasse l'acqua. Perché proprio l'acqua e cosa significa questo per noi oggi?!?

La guida incontrerà i visitatori presso il centro accoglienza e darà loro una speciale mappa, dove lungo il sentiero indicato, saranno riportate le stazioni di sosta su cui verranno indicati attraverso delle singolari illustrazioni che genere di input e azione si dovrà svolgere in ogni rispettivo punto, prima di arrivare a quello successivo e/o al tempio stesso. A nostro avviso la Guida dovrà accompagnare i visitatori fino alla prima stazione e lì condiviso il primo messaggio e il primo pannello, consegnerà dei "compiti" individuali facendo partire in tempi diversi i partecipanti in modo tale che questo "pellegrinaggio" risulti un'esperienza individuale che metta il visitatore in contatto con sé stesso e con il linguaggio del luogo, evitando che l'esperienza diventi un momento collettivo o di relazione con gli altri durante il percorso.

L'intero percorso dovrà aiutare a giungere presso il pozzo sacro con la giusta atmosfera interiore, che meglio faciliti un senso di reverenza e suggestione rispetto a quanto potente sia il linguaggio di una costruzione giunta fino ai giorni d'oggi, che ha superato quasi incolume diversi millenni, e che il tempo a vestito magnificamente di mistero e fascino eterni. Vista la tipologia ad anello dei sentieri esistenti, il percorso avrà un senso di marcia preciso (andata e ritorno). La discesa e la salita, verranno interpretati su mappa e sui pannelli come momenti della vita di ognuno, dove scendere e immergersi completamente in qualcosa di nuovo, spingendo oltre la nostra percezione e la nostra riflessione, fa sì che ci si smonti e si ci ricostruisca, aggiungendo nuovi elementi al nostro io.

### Note.

+ Se il sito vorrà mantenere tutti i pannelli di identificazione sugli animali e le piante, potrà naturalmente alloggiarli presso un'altra area, o anche coprirli con teli speciali che magari rafforzino la "Via del Sacro", attraverso citazioni, simboli e/o domande.

+ I livelli di riflessione dell'esperienza possono essere modulati e cambiati in base alla tipologia del gruppo, in ogni caso dovranno essere sia profondi e intimi, ma trattati con la giusta bilancia di leggerezza e serietà che consenta al visitatore di essere catturato ma non messo davanti a riflessioni troppo impegnative e pesanti che lo portino a uscire fuori dalla proposta stessa. In questo senso l'azione e il fare anche cose semplici dovranno essere collegate al pensare e meditare, così che tutto fluisca in maniera più naturale e piacevole, senza conferire un inutile e pericoloso senso di pesantezza.

# Osidda – Il Viaggiatore del Tempo



## Osidda – Il Viaggiatore del Tempo

**Dove** – Nuraghe Iscopalzu. Siamo probabilmente la Regione sulla Terra con maggiori costruzioni in pietra megalitiche di tutto il pianeta. Oggi i ricercatori parlano di 14.000 nuraghi rilevati su tutta l'isola, numero che potrebbe aumentare se non addirittura raddoppiare nei prossimi anni. L'offerta che oggi abbiamo in Sardegna è tutto sommato abbastanza omogenea e si centra su aspetti e informazioni analoghe, con poche differenze da sito a sito. Come irrobustire la proposta, come innovarla, come catturare il fascino e il mistero delle torri antiche, sfruttandoli a vantaggio dell'esperienza dei visitatori?!? E' quello che abbiamo fatto costruendo una nuova figura di guida-interprete, il Viaggiatore del Tempo, che può presentarsi e offrire spunti di lettura e approfondimento sui nuragici e il loro mondo, in relazione al periodo in cui ha vissuto e in relazione alle grandi civiltà a loro contemporanee, alcune delle quali scomparse misteriosamente e rapidamente, esattamente come la civiltà nuragica.

### Attività

I Visitatori arriveranno in prossimità del nuraghe, accompagnati dalla loro guida. Nonostante la struttura nuragica non sia completa, si presenta comunque grandiosa e possente, soprattutto se si considera il periodo in cui è stata costruita. D'improvviso una strana figura inizia ad apparire tra i ruderi del nuraghe, muovendosi agilmente e freneticamente tra le mura e le rovine, con l'aria di chi sta cercando qualcosa di importante. Porta degli strani vestiti, comodi e per certi versi ricercati, ma del tutto inusuali. Ad un tratto sorpreso dalla presenza della gente di cui non si era avveduto fino a quel momento perché indaffarato nella ricerca di qualcosa, si ferma, sussulta, pronuncia qualcosa in una strana lingua (o forse solo balbetta e incespica sulle parole) e imbarazzato saluta i presenti, accennando persino ad un inchino. Mette qualcosa in tasca, forse una mappa e poi riordinandosi un po' e dandosi un contegno chiede informazioni al gruppo (da dove vengono; quanti sono; perché si aggirano da quelle parti e perché sono interessati al nuraghe;...), alcune di queste strane e/o comunque singolari (da quale epoca venite; dove ci troviamo esattamente; avete trovato delle grandi capsule a forma di uovo;...). Una volta rotto il ghiaccio con il gruppo e appurato che può fidarsi di loro, deciderà di renderli partecipi della sua ricerca, tanto da

farsi aiutare. Organizzerà in questo modo un visita, un vero e proprio viaggio nel tempo da percorrere attorno e, dove possibile, all'interno del nuraghe stesso. Il Viaggiatore del Tempo spiega che non ha molto tempo prima di rientrare da dove è venuto e che i partecipanti dovranno aiutarlo a ritrovare e raccogliere e ordinare gli elementi delle quattro Ere chiave che anno caratterizzato la civiltà nuragica, al fine di creare una "scia" di Capsule del Tempo, che dovranno essere riscoperte da un gruppo di giovanissimi ricercatori che arriveranno non si sa bene da dove e non si sa bene quando (l'ambiguità temporale dovrà essere giocata con grande saggezza in tutta l'attività) . Sollecitati anche dalla loro Guida, i visitatori decideranno di dare una mano.

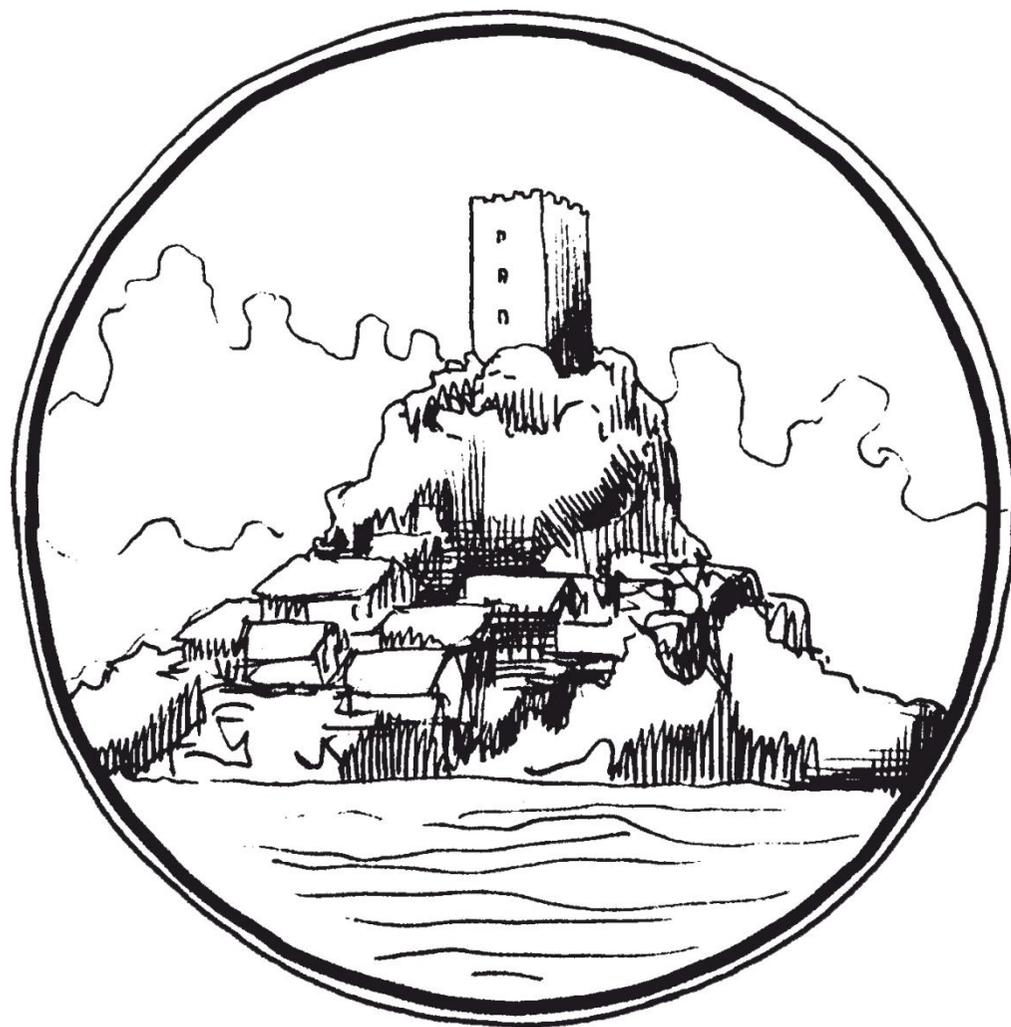
Il Viaggiatore del Tempo tirerà fuori 12-16 grandi capsule bianche simili a delle uova giganti, ciascuna alta circa 40cm e larga 25cm. Nel frattempo, la Guida organizza i visitatori in squadre. Le capsule riportano degli indizi simbolici dipinti su di esse. Successivamente, il Viaggiatore del Tempo tira fuori dei sacchi di roba contenenti le cose mischiate delle quattro Ere (Pietra, rame, bronzo, ferro,... ) spiegando loro che questi sono tutti gli elementi che ha trovato in Sardegna. I visitatori devono decidere quali delle cose contenute nei sacchi vanno nelle rispettive capsule. Il Viaggiatore del Tempo dice anche che avrà il piacere di condividere un speciale spuntino megalitico da nuragico con ogni squadra che riuscirà ad ottenere la disposizione corretta. Quando i gruppi sono pronti, il Viaggiatore del Tempo tira fuori un altro sacchetto di oggetti come quelli che sono stati messi nelle capsule e spiega perché ciascuno è appropriato per una determinata età, chiedendo ai visitatori di verificare le loro capsule mentre da la sua spiegazione. Alla fine dopo aver verificato il lavoro di tutti condividerà uno spuntino megalitico con tutti, perché comunque hanno lavorato duramente.

## Note

- + Il Viaggiatore del Tempo dovrebbe dare solo poche informazioni su ogni oggetto, così che l'esperienza non si traduca nell'ennesima lezione sull'epoca nuragica. L'obiettivo principale è quello di condividere quello che è accaduto in Sardegna durante l'età del bronzo con altre civiltà lontane vissute nello stesso periodo.
- + L'enfasi dovrebbe essere messa sul fatto che in Sardegna è presente la più grande concentrazione di strutture megalitiche in Europa e probabilmente nel mondo.

- + Comparare quanto avveniva nel mediterraneo e dintorni durante il periodo nuragico: mentre in Egitto apparivano carri; l'alfabeto in Fenicia, il Codice di Hammurabi in Babilonia, e il monoteismo in Persia, i nuragici stavano sviluppando una potente ed evoluta cultura durante l'età del bronzo, che fiorì per quasi 1000 anni, per poi scomparire improvvisamente durante l'Età del Ferro per motivi sconosciuti o comunque ancora non del tutto chiari;
- + Fornire torce elettriche per i visitatori per eventuale esplorazione all'interno del nuraghe;
- + Creare un modellino del nuraghe principale in modo che i visitatori possano farsi un'idea generale dello stesso. Il modellino si potrà aprire in due, così da consentire una visione in sezione dello stesso, che aiuti a comprenderne la complessità architettonica.
- + Condividere con i visitatori una mappa della Sardegna dove sono riportati altri siti significativi dell'isola in riferimento alle quattro età. Nella mappa troveranno anche l'immagine con la ricostruzione dell'intero villaggio nuragico. Tale mappa potrà essere acquistata dagli stessi visitatori.

# Posada - Le Onde della Memoria



## Posada – Le Onde della Memoria

**Dove** – CEAS Posada e Torre della Fava;

+ Nel CEAS di Posada, in una stanza speciale verrà allestito un grande modello in vetroresina della Sardegna. I visitatori verranno accolti proprio lì da un paio di giovani locali, che spiegheranno loro che hanno iniziato a lavorare su questo modello con un progetto scuola, per un grande evento a carattere Regionale. Il progetto consiste in uno spettacolo dal titolo "Lava e Calcare Show", proprio per questo i due giovani sono vestiti come "lava" e "calcare", ovvero ciò che forma la struttura di base della Sardegna. Il centro ha chiesto loro di condividere lo spettacolo con i visitatori, ma dal momento che solo un paio di studenti sono oggi disponibili, avranno bisogno dell'aiuto dei visitatori, così da sviluppare tutto il lavoro fatto.

Gli studenti iniziano a spiegare i vari compiti e le postazioni che dovranno assumere e prendere i visitatori attorno a tutto il modello. Ci sono ruote che fanno girare, sollevare ed abbassare l'isola; blocchi di ghiaccio che si muovono lungo tutta la sua superficie, vulcani in fumo, rovesci di lava, ecc... Tutti i visitatori sono coinvolti in qualche modo, tutti hanno un compito e fanno qualcosa di importante relativa ai processi che hanno modellato la Sardegna: i raggi del sole; la forza del vento e delle piogge; suoni di tuoni e di fulmini; vulcani in eruzione e onde che si infrangono in maniera crescente dal mare su tutta l'isola; il sollevamento delle parti sommerse dell'isola (quelle di sedimentazione calcarea); gli strati di lava; i terremoti tettonici che hanno modificato la forma dell'isola e l'hanno fatta arrivare fino al centro del Mediterraneo. L'articolazione di questi macchinari e l'attivazione di questi effetti è molto sofisticata da una parte e rappresenta come si è formata la Sardegna, ma nonostante questo il modello utilizzato è abbastanza elementare e costruito con materiale semplice.

Sotto il mare artificiale che copre il modello, ci sono tre diverse versioni della Sardegna. La prima versione illustra come l'isola appariva molto tempo fa prima che fosse coperta dal mare; la seconda versione mostra l'isola com'era dopo essere stata sommersa dal mare; la terza versione mostra l'isola come appare oggi. Tutto ciò è evidente e si consegue quando i visitatori girano ruote e azionano macchinari per spostare le diverse zolle in

posizione; altri visitatori girano ruote per sollevarle e abbassarle sotto il mare. Naturalmente, ogni volta che vengono sollevate e abbassate delle leve, dei manubri, ecc.. dovrebbero essere accompagnati da molti effetti sonori e luminosi.

Dopo aver ricordato le risultanti "di lava e calcare" gli strati fondamentali delle strutture dell'isola oggi, gli studenti chiedono ai visitatori che li aiutano di coprire la versione corrente del modello di tutta l'isola con un panno irsuto composto da tante varietà di verde, che rappresenta i vari tipi di vegetazione sull'isola adesso. C'è anche un cordone rosso che marca il percorso de "La Via del Sardo".

Il numero di visitatori necessari per le varie azioni dovrebbe essere flessibile così la dimostrazione può essere realizzata con un numero variabile di partecipanti. Sarà importante che i bambini si concentrino fin da subito sulle principali spiegazioni necessarie, senza dilungarsi in altri aspetti. Un vantaggio in più nell'aver i bambini alla guida della dimostrazione è che oltre a rendere più forte la motivazione dei visitatori a partecipare, difficilmente imposteranno la cosa a modi lezione, dando ai visitatori più informazioni di quelle di cui hanno bisogno.

+ Ogni livello del castello dovrebbe ospitare un dipinto che mostra una delle grandi ondate di invasori immigrati che sono arrivati sull'isola, portando molte delle persone a cercare rifugio in villaggi isolati tra le montagne boschive dell'interno. I murales devono essere verniciati su delle tele amovibili, tagliate e cucite come grandi vele delle navi. Ogni dipinto dovrebbe rappresentare un'onda stilizzata del mare che trasporta i carichi di vari invasori. Queste onde dovrebbero apparire nel momento in cui si infrangono sulla terra ferma, trasformandosi quindi in pozze d'acqua che gradualmente diventano orme (che rappresentano il movimento dei popoli verso l'entroterra), prima di diventare via via "onde" di pietra che formano le montagne. Nella parte centrale e piana del paesaggio raffigurato, ci dovrebbero essere artefatti e manufatti, che ancora oggi è possibile trovare in Sardegna, testimonianza dei popoli che arrivarono dal mare, rappresentati con le onde appunto.

I murales dovrebbero essere in stile un po' antico, e due di loro dovrebbero contenere delle speciali didascalie : *"il nostro più grande pericolo venne dal mare, da parte di chi giunse per sottometterci non per commerciare; "Così abbiamo cercato rifugio in luoghi più interni ed elevati, imparando a mascherare i nostri sentimenti da coloro che giungevano da altre terre "; "Dal mare sono venuti sulle navi venuti con otto grandi ondate, infrangendosi sulla nostra cultura, lasciando una scia delle loro cose".*

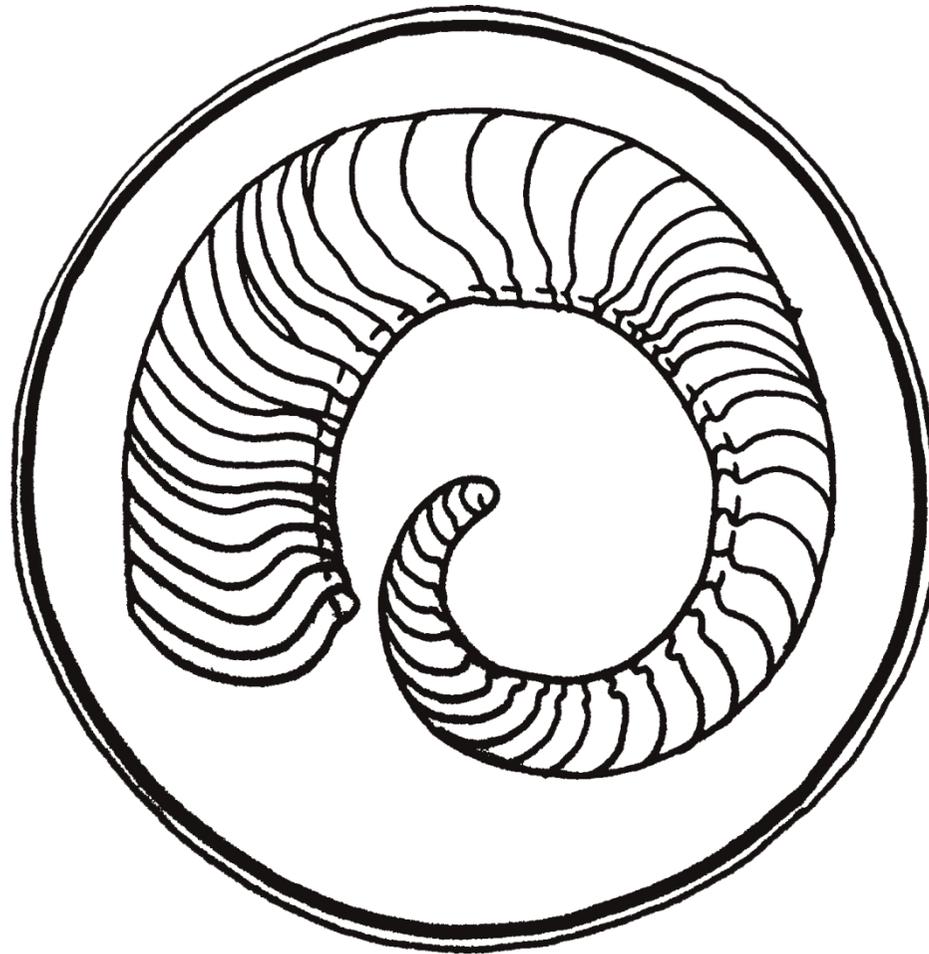
La Guida sfida i visitatori a capire e studiare i dipinti, dove ciascuno dei popoli rappresentati dalle grandi ondate culturali si va a infrangere sulla Sardegna e promette di regalare a coloro che riusciranno a superare la sfida una mappa de "La Via del Sardo".

+ Gli indizi delle pitture potrebbero includere il tipo di imbarcazioni, l'abbigliamento indossato, i manufatti lasciati alle spalle, etc...

+ Sulla cima del castello, che si affaccia sul mare, la guida dovrebbe condividere la storia del piccione della fava, per illustrare il processo universale di creazione del mito (per commemorare, spiegare, intrattenere, etc...)

+ Accertarsi di iniziare ogni avventura a Posada con una sosta sulla battigia dove i visitatori possono guardare il castello e vederlo appollaiato chiaramente sul punto più alto della terra che si affaccia sul mare. + Far notare come quando si entra nel centro storico le case sono chiuse, e che le finestre in antichità non davano verso il mare, quasi a volersi nascondere da esso o da chi arriva da lì.

# Torpè – La Montagna Racconta



## Torpè – La Montagna Racconta

### Dove – Parco naturale di Usinavà

Questa dovrebbe essere un'esperienza davvero privilegiata in un parco di montagna dal grande fascino e dalla assoluta raffinatezza dei paesaggi e dei panorami che si possono ammirare: godersi una notte in tenda in un ambiente di montagna, in pietra e legno con cura artigianale; gustare una cena alla griglia sotto le stelle; assistere ad un ballo tipico di Torpè con ballerini in abito tradizionale; ascoltare un "contastorie" in un capanna tipica del pastore; partecipa a una escursione nel bosco all'alba, alla ricerca del muflone elusivo. Tirare fuori un cestino da picnic per il pranzo presso il belvedere che si affaccia sulla costa nord-orinetale della Sardegna; fragranze rinfrescanti e un'aria tonificante di un bosco di conifere in montagna.

Un'esperienza memorabile solo per pochi privilegiati, in questo posto davvero speciale dove è possibile attraversare una fetta di vera Sardegna.

Anche in questo caso, la guida dovrebbe prestare molta attenzione nel descrivere e condividere con i visitatori la necessità storica dei sardi di rifugiarsi presso villaggi isolati e difficilmente accessibili dell'interno dell'isola.

Lungo sentiero, in un dei tanti punti panoramici mozzafiato che danno sulla costa, la guida può fermare il gruppo e farli sedere in maniera tale che tutti possano guardare il panorama. La guida racconterà molto brevemente dei processi naturali che hanno modellato e formato la Sardegna e delle 8 ondate principali che hanno caratterizzato la storia della Sardegna. Il racconto deve essere breve (2minuti circa) e deve concentrarsi sugli elementi essenziali dell'isola. Alla fine del racconto la guida darà ad ognuno una cartolina speciale e una penna- Lascerà poi i partecipanti a godere del posto in contemplazione per 15 minuti, durante i quali potranno scrivere la loro cartolina e indirizzarla a loro stessi. A conclusione dei 15 minuti le cartoline verranno consegnate nuovamente alla guida che si preoccuperà di spedirla ai tutti secondo un giorno particolare da loro indicato (per esempio il giorno del loro compleanno,...).

## Note

- + Questo pacchetto si presta molto ad essere venduto presso le località costiere, così da strappare ai turisti della costa mezza giornata poco più e forse una notte "nell'altra Sardegna";
- + le tende devono essere arredate con letti confortevoli, lampade ad olio e materiali locali realizzati a mano. In questo caso la pubblicità dell'esperienza non deve mancare di essere fatta con le foto degli interni di una tenda, dei bagni e delle meravigliose rocce...come non può mancare qualche panorama;
- + Importante coinvolgere gli abitanti di Torpè nell'organizzare e offrire ospitalità ai visitatori- Questo è possibile in vari modi - nel preparare da mangiare e da bere, nel organizzare ed eseguire il ballo, nel fare i racconti attorno al fuoco, nel portare su al centro visite pezzi di artigianato locale facendo anche qualche dimostrazione, ecc...
- + Stabilire criteri rigorosi per preservare il senso e lo spirito di un rifugio di montagna di alta qualità;
- + Se l'esperienza viene venduta a gruppi che vengono dal mare, e magari proprio da Posada, dove ci fossero i tempi suggeriamo di prevedere come tappa anche una visita al CEAS per vedere lo spettacolo Lava e Calcare e le vele della Torre della fava, con le 8 ondate dipinte. Questo potrebbe aiutare e rafforzare quanto si farà con le speciali cartoline a Usinavà.

## Gadget



Fondo europeo agricolo  
per lo sviluppo rurale:  
l'Europa investe nelle zone rurali



# Souvenire



► "PROGETTAZIONE DEL PIANO DI INTERPRETAZIONE AMBIENTALE DEL GAL NUORESE BARONIA Programma di sviluppo rurale 2007-2013 – Reg. CE 1698/2005 - Asse IV: "Approccio Leader"  
MISURA 413 - Azioni di sistema

Cartoline in carta riciclata; tazze ed Eco-Bag

## Souvenir



► "PROGETTAZIONE DEL PIANO DI INTERPRETAZIONE AMBIENTALE DEL GAL NUORESE BARONIA Programma di sviluppo rurale 2007-2013 - Reg. CE 1698/2005 - Asse IV: "Approccio Leader"  
MISURA 413 - Azioni di sistema

T-Shirt in cotone ecologico e cuciture eco

## Souvenire



T\_shirt e bandana in cotone ecologico e cuciture eco, calendario da tavolo

# Souvenire



► "PROGETTAZIONE DEL PIANO DI INTERPRETAZIONE AMBIENTALE DEL GAL NUORESE BARONIA Programma di sviluppo rurale 2007-2013 - Reg. CE 1698/2005 - Asse IV: "Approccio Leader" MISURA 413 - Azioni di sistema

Spille e calamite delle esperienze

## Conclusioni

Guidando la macchina in poche ore è possibile percorrere la Sardegna in tutta la sua lunghezza o in tutta la sua larghezza.

Ma occorrerebbe una vita intera per cogliere la complessità della sua natura e della sua storia.

Strappata al Continente Europeo e trascinata da potenti forze in mezzo alle acque tormentate del Mediterraneo, per milioni di anni è stata modellata e scolpita dalle acque, dai venti e dal sole, divenendo così gioiello in mezzo al mare, arca di vita selvaggia e agreste.

Raggiunta, popolata e invasa più volte nel corso dei millenni dai popoli provenienti da terre lontane, la gente riparò nelle foreste selvagge e nelle montagne dure e inaccessibili dell'interno, dando vita a piccoli villaggi isolati e coltivando un senso di profonda diffidenza per tutto ciò che veniva da "fuori", di là dal mare.

Nascosti nella natura selvaggia, abbiamo celebrato la vita, esorcizzato la paura e tramandato i saperi danzando e suonando ...dietro le maschere.

Non c'è altra terra come la Sardegna al mondo, no...non c'è.

Non c'è altro luogo dove

svelare il mistero del Popolo delle Torri antiche

cantare e suonare con il vento

emergere dall'oscurità

approfittare dei doni degli alberi;

seguire le antiche vie del commercio dei minerali;  
immergersi nella poesia dei silenzi;  
avvertire l'ethos dei banditi;  
risvegliare antiche storie e leggende;  
scaldarsi alla corte dei Re Pastori;  
rinfrescarsi nelle acque sacre che indicavano la via;  
gustare i sapori di una terra rurale e autentica.

Non c'è altro luogo al mondo in cui una tale ricchezza può essere vissuta anche in un breve arco di tempo.

Tutto questo è nel Nuorese Baronia, in Sardegna, isola di alberi, rocce e torri antiche, modellata dal tempo e dalle avversità.

Ancora oggi, gli affascinanti resti e spettacolari frammenti del patrimonio naturale e culturale della Sardegna, possono essere riscoperti e condivisi attraverso esperienze uniche e privilegiate lungo "la Via del Sardo".

Il Nuorese Baronia custodisce in se quanto di più intimo e personale l'Isola possa offrire, raccontare e donare ad un viaggiatore, anche a quello più esigente.

Pianifica la tua avventura nel Nuorese Baronia sul nostro sito web: [www.laviadelsardo.it](http://www.laviadelsardo.it)

L'isola, la sua terra, la sua gente ti aspettano.