BRICKS | TEMA

Narrare il Medioevo. Il fonte battesimale di San Giovanni in Fonte (Verona) come laboratorio di digital storytelling

a cura di:
Licia Landi

Digitalstorytelling, Laboratoriodidattico, Thinglink, ambiente3D, ambiente360°, costruttivismo, narrazione, Medioevo, interdisciplinarietà, apprendimentosituato

Raccontare il patrimonio culturale oggi significa interrogarsi su come rendere comprensibili e vivi oggetti che appartengono al passato, capaci di suscitare ancora ammirazione, ma non più in grado di parlare da soli. La materia è visibile, ma silenziosa, fisicamente vicina, ma cognitivamente lontana sia per gli adulti sia per molti studenti italiani, nonostante vivano in un Paese in cui ogni centro conserva chiese, palazzi e opere d'arte di straordinaria rilevanza storico-artistica. "Senza il codice giusto, che ci spieghi il significato di ciò che vediamo, un messaggio è incomprensibile. Senza un contesto, un oggetto può dire tutto o il contrario di tutto".[1]

Il progetto didattico qui presentato, "Narrare il Medioevo. Il fonte battesimale di San Giovanni in Fonte (Verona) come laboratorio di digital storytelling", al pari di molti altri di cui sono stata promotrice, è nato da questa constatazione e ha visto come protagonisti gli studenti di una classe terza liceo classico[2], nell'ambito del percorso sul simbolismo medioevale in italiano, prima di evolversi in una risorsa per la formazione degli insegnanti e l'educazione al patrimonio culturale. L'intento progettuale non è stato retorico perché, attraverso la concretezza dell'esperienza diretta, il manufatto è diventato ambiente di apprendimento e il marmo ha recuperato la sua natura narrativa.

L'esperienza in presenza

Il lavoro non ha preso avvio dal digitale, ma dall'incontro diretto con l'opera durante una visita mattutina, concepita non come momento illustrativo, bensì come condizione che possiamo definire epistemica. Gli studenti sono, infatti, entrati all'interno della chiesa di San Giovanni in Fonte (XII sec.) per contestualizzare l'opera nello spazio liturgico che la accoglie e, più ampiamente, nel tessuto urbano medievale veronese che si articola attorno al complesso monumentale della Cattedrale (Duomo), compresa la Biblioteca Capitolare, considerata la più antica al mondo. Muoversi attorno al fonte ottagonale, un monolito di marmo rosso di Verona, seguendo la sequenza delle formelle, ha significato per loro entrare nella logica del racconto che attraversa l'infanzia di Cristo e culmina nel Battesimo, percepire il volume, osservare il gioco di luci e ombre sui rilievi, prima di ogni spiegazione e di qualsiasi analisi concettuale. Gli studenti hanno potuto così annotare sui propri taccuini dettagli, incongruenze apparenti, ipotesi e possibili collegamenti con i testi di letteratura italiana letti in classe. Questo repertorio di interrogativi è divenuto la base per il lavoro successivo a scuola. In altre parole, prima della mediazione tecnologica, è stato necessario riattivare la competenza primaria del saper "leggere" le immagini, come facevano i fedeli medievali, per i quali la narrazione scolpita costituiva una forma di catechesi visiva.

Dall'analisi iconografica alla costruzione del racconto

In aula, il progetto ha preso avvio dalle domande emerse durante la visita. Le singole scene riguardanti, nell'ordine, l'Annunciazione, la Visitazione e la Natività, l'Annuncio ai pastori, l'Adorazione dei Magi, Erode con i soldati, la Strage degli innocenti, la Fuga in Egitto e il Battesimo di Gesù sono state analizzate non come episodi isolati, ma come segmenti di una progressione teologica e simbolica coerente. L'Annunciazione, per esempio, è stata riletta alla luce di passi tratti dai testi evangelici, ma anche apocrifi, che hanno molto incuriosito gli studenti, per comprendere la presenza delle ancelle, mentre la mangiatoia-sepolcro della Natività è stata interpretata come anticipazione simbolica della Passione e la tensione drammatica nella Strage degli innocenti è stata colta come funzione narrativa del pathos

[1] Carrada, G. (2025) *Perché non parli? Come raccontare il patrimonio culturale* [epub]. Johan & Levi, p.21

[2] "Scipione Maffei" di Verona

necessaria a far risaltare la dimensione salvifica del battesimo. L'acqua, presente nell'architettura concettuale di tutto il ciclo, ha offerto agganci preziosi con passi danteschi e con le leggende riguardanti San Zeno, vescovo di Verona. In questa fase si è, perciò, attivata una dinamica interdisciplinare che ha messo in dialogo la letteratura medievale, l'iconografia, il simbolismo dell'acqua e la teologia del sacramento e ha permesso di riconoscere l'opera come un nodo di connessioni culturali.

Dal primo ambiente digitale a 360° al 3D, dalla segmentazione alla continuità narrativa

La trasposizione digitale, realizzata dagli studenti con l'ambiente a 360° di *ThingLink*[3], ha consentito di ricostruire virtualmente l'esperienza spaziale della visita, restituendo la collocazione del fonte all'interno della chiesa, ma senza poter abbracciare in un unico sguardo tutte le formelle, per i limiti propri di questa tecnologia. Gli hotspot, collegati sia alle formelle presenti nell'immagine sia a quelle non direttamente visibili, hanno funzionato come punti di accesso ai contenuti prodotti collaborativamente dagli studenti, sotto forma di racconto della loro esperienza di visita e di documentazione, con testi interpretativi che contenevano l'esito della loro ricerca, brevi audio esplicativi, confronti iconografici e foto scattate durante la visita. In questa configurazione digitale, la narrazione risultava sì immersiva, ma un po' segmentata perché ogni scena costituiva una tappa autonoma della narrazione.



Figura 1 - Il progetto nell'ambiente a 360°

L'evoluzione verso il modello 3D ruotabile e zoomabile, intervenuta successivamente nei laboratori didattici rivolti a insegnanti in formazione, grazie agli sviluppi di *ThingLink*, ha segnato un cambiamento qualitativo. I contenuti elaborati dagli studenti sono stati in buona parte riutilizzati, ma inseriti in un ambiente differente, in funzione degli obiettivi formativi del corso, per mostrare come la scelta dell'ambiente digitale non sia neutra, ma incida sulla modalità di costruzione del significato. In questa transizione, infatti, l'oggetto non è più somma di passaggi collegati, ma diviene sistema unitario: la rotazione libera restituisce la ciclicità del racconto, lo zoom permette di alternare visione d'insieme e lettura ravvicinata, mentre gli hotspot assumono valore relazionale poiché la loro posizione nello spazio contribuisce a generare senso. Ciò che

[3] Landi, L. "Gli smart visual media. Thinglink, un ambiente innovativo per progetti didattici", Bricks, (5) 2020, pp. 117-122, https://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2020/12/2020_05_14_Landi.pdf

nell'immagine 360° appariva come sequenza, nel 3D diventa configurazione grazie alla ricostruzione del racconto nella sua architettura.



Figura 2 - Il progetto nell'ambiente tridimensionale

Narrazione come forma di costruzione dell'apprendimento e della conoscenza

Alla base di questo percorso vi sono due precise concezioni narratologiche. La prima si basa sul principio che l'identità si costruisca narrativamente: il Sé non è dato una volta per tutte, ma si configura attraverso storie che organizzano l'esperienza. In questa prospettiva, raccontare non è "decorare il sapere", ma produrlo[4].

La seconda, invece, estende la consapevolezza al dominio visivo: le immagini raccontano e costituiscono fonti per ricostruire mentalità e sensibilità del passato, tuttavia, come ogni testo, richiedono competenza interpretativa e, senza un codice, restano opache[5].

Il digital storytelling sul fonte di San Giovanni in Fonte di Verona, costruito in un ambiente come *ThingLink*, in cui il processo narrativo e interpretativo diventa visibile, risponde a questa esigenza perché le unità narrative basate sull'esperienza e sugli assi simbolici e culturali, integrate con contenuti multimediali e inserti narranti chiari, costituiscono il design cognitivo del progetto, ovvero la struttura pensata per supportare la costruzione della conoscenza.

Inoltre, dal punto di vista pedagogico, il lavoro incarna un costruttivismo operativo, con gli studenti che, come abbiamo visto, esplorano, formulano ipotesi, cercano fonti, discutono ed elaborano la narrazione negli hotspot, testimoni del loro percorso di ricerca nell'interazione continua con l'oggetto e con i pari. Nel percorso la dimensione collaborativa è stata costitutiva perché gruppi diversi, pur lavorando su scene differenti, hanno negoziato punti di vista e integrato i reciproci contributi per seguire con la narrazione il movimento fondamentale dell'interpretazione. In tal modo, la produzione del racconto riproduce la dinamica culturale, in cui il significato nasce dal confronto e dall'integrazione nella propria visione del mondo.

---

[4] Bruner, J. (2002). *Making Stories: Law, Literature, Life*. New York: Farrar, Straus and Giroux e Bruner, J. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press

[5] Burke, P. (2001). *Eyewitnessing: The Uses of Images as Historical Evidence*. Reaktion Books.

Competenza digitale e valore civico

Prima di chiudere, desidero sottolineare un aspetto che troppo spesso non viene considerato nella sua corretta portata nell'insegnamento, specie con il digitale: la progettazione e realizzazione di un percorso deve avere come fondamento la costruzione attiva del sapere da parte degli studenti, in un'ottica di apprendimento situato. L'ambiente digitale, se il percorso non è predeterminato o rigido, è lo spazio idoneo a rendere visibile la trama delle relazioni concettuali. L'interattività non si riduce, infatti, a gesto tecnico, ma diventa gesto interpretativo[6] attraverso una costellazione di significati che devono essere resi in modo coerente con la forma scelta, che può essere narrativa, descrittiva, espositiva o argomentativa, a seconda degli obiettivi del percorso e del tipo di contenuto da comunicare. Inoltre, rendere comprensibile un monumento come bene condiviso significa esercitare una forma di cittadinanza culturale[7], non solo perché il prodotto finale può essere destinato a un pubblico più ampio della classe, magari anche nella versione della lingua straniera studiata, ma, soprattutto, perché gli studenti diventano mediatori tra patrimonio e comunità, acquisiscono concreta consapevolezza culturale e civica ed esercitano competenze linguistiche e metalinguistiche.

Il progetto sul fonte di San Giovanni in Fonte non ha inteso, perciò, "digitalizzare" un'opera, ma restituirle la sua struttura narrativa attraverso un ambiente coerente con la domanda cognitiva, come dimostra anche la sperimentazione del passaggio dall'ambiente a 360° a quello 3D, che non rappresenta una rincorsa all'innovazione, ma l'esito coerente di una domanda didattica che richiede una forma capace di rendere visibile la continuità del racconto e la progressiva adeguazione della forma espressiva alla complessità dell'oggetto.

Solo in un ambiente progettato in questa prospettiva la narrazione medievale può tornare a essere esperienza viva, capace di generare non soltanto conoscenze, ma comprensione duratura.

[6] Murray, J. H. (2016). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated ed. Cambridge, MA: MIT Press, 2016, p.143

[7] Landi, L., "Educazione al rispetto e alla valorizzazione del patrimonio culturale e dei beni pubblici comuni", in Educazione civica a scuola, a cura di P. Quadrino, pp G. 1-10, Roma, WinScuola 2020



Licia Landi

licialandi@gmail.com

Docente di Tecnologie Didattiche per la formazione e di Media Education all'Università di Verona, esperta in ricerca didattica con le tecnologie e formatrice per MIM, è una pioniera digitale e da oltre 25 anni conduce attività di formazione degli insegnanti in servizio e in prima formazione.
Relatrice a convegni in Italia, in Europa, negli Stati Uniti e in Canada, ha pubblicato saggi su esperienze metodologico-didattiche con le tecnologie, su riviste specializzate e in volumi nazionali e internazionali.
Fondatrice e amministratrice della comunità professionale Facebook "Didattica, tecnologie e metodologie" e CEO di Alliand Formazione, è inoltre presidente del Veneto e responsabile del Dipartimento "Digitale e Intelligenza Artificiale" di ADi (Associazione Docenti e Dirigenti scolastici italiani). Nel 2024 è stata insignita dal Presidente Sergio Mattarella del titolo di Cavaliere all'Ordine del Merito della Repubblica italiana.