

Perché questo manuale?

Da più di quindici anni respiro Storia in ambiente universitario: laurea triennale, laurea magistrale, dottorato, post-doc. All'inizio pensavo di occuparmi di cose di nicchia; quando ho concluso, per ora, il mio percorso universitario, mi ritrovo in un paese in cui i podcast di Barbero sono ovunque, Alberto Angela è in prima serata con tantissimi appassionati a cercare curiosità storiche. C'è fame di passato, questo è evidente.

Eppure, ricordo bene una discussione con un professore di Storia medievale, il mio docente di Didattica della Storia: criticava Barbero e gli Angela, sosteneva che la Storia “vera” si impara solo a scuola o in università. Questo atteggiamento, più diffuso di quanto sembri, in Italia sopravvive ed è forse predominante nell'ambiente accademico, mentre nel mondo anglosassone ricerca e divulgazione dialogano da tempo. Qui da noi, la divulgazione spesso è vista come un hobby. Questo atteggiamento danneggia tutti gli studiosi di storia, perché i frutti della ricerca non arrivano a tutti e, a scuola, tante volte viene usato un linguaggio che non va incontro al lettore ma lo respinge. Quante volte i manuali scolastici ti sono sembrati scritti in maniera difficile, non chiara? Si chiede a chi incontra per la prima volta concetti come **Illuminismo** o **Risorgimento** di capirle come se le avesse già in tasca. Semplificare non è banalizzare, ma è rendere chiaro. Se scrivo in modo oscuro, a che serve?

Da bambino, prima ancora di incontrare la Storia a scuola, ho “viaggiato” nel tempo grazie ai videogiochi. In Crash Bandicoot 3 bastava un salto in una sfera d'energia e ti ritrovavi nell'Egitto antico; in Bugs Bunny: Lost in Time giravi una manovella e finivi tra **cavalieri** e **dinosauri**. Stereotipi? Sì, ma potentissimi: un castello, una spada, un po' di magia... e nella testa si accendeva l'idea di **Medioevo**. L'immaginario collettivo ci istruisce facendoci divertire: cartoni, film, serie, fumetti, videogiochi. Allora perché non partire da lì, dagli stereotipi condivisi, per **decostruirli** insieme e trasformarli in conoscenza?

Da qui nasce “**La storia (più o meno)**”. Quel “più o meno” non significa approssimazione, ma il piglio ironico con cui raccontare il passato. L'obiettivo è chiaro: **farti viaggiare nel tempo** con un racconto accessibile ma fondato sui classici della storiografia. Il risultato di un lavoro di più di un anno è **un manuale gratuito, digitale, aggiornabile e partecipato**, capace di parlare a studenti e curiosi, senza rinunciare alla solidità delle **fonti** e alla pluralità degli sguardi.

Il sito www.lastoriapiuomeno.com è la casa di questo viaggio. Lì i capitoli sono presentati come **livelli**: entri da un **portale**, riconosci subito l'epoca grazie a un'immagine-chiave, e poi ti muovi dentro il mondo storico. Ogni capitolo segue la stessa bussola: una **parola chiave** come porta d'accesso immaginativa, un **Dove e quando** che ti piazza sul terreno, una **narrazione immersiva** che parte dai sensi e arriva agli eventi, , importantissimo – le **Fonti e risorse** finali, per mostrarti da dove arrivano le informazioni e come si costruisce un sapere controllabile e onesto. Se dai un'occhiata all'indice del manuale, questa struttura è evidente: “Parola chiave”, “Dove e quando” e “Fonti e risorse” ricorrono capitolo dopo capitolo, proprio per farti viaggiare nel passato senza perderti.

Il linguaggio è quello di una chiacchierata seria ma non seriosa: **tu** sei dentro la scena, senti rumori e odori, vedi strade, botteghe, navi, piazze. Dalle **legioni** di Roma alle **botteghe** di Firenze, dai **monasteri** ai **mercati** di Venezia, si procede “dal basso”: contadini, migranti, artigiani, bambini, donne, insieme ai “grandi”. È la lezione di chi ha allargato lo sguardo oltre le battaglie e le dinastie, da **Marc Bloch** in poi. A fine capitolo trovi sempre i

riferimenti bibliografici, per capire da dove provengono le informazioni: il gioco è nel tono, non nei contenuti.

Questo manuale ha anche un'utilità sociale precisa: **ridurre le barriere d'accesso al sapere**. In un mercato dove un volume costa 25-30 euro, qui trovi un testo **aperto e gratuito**, che può essere **aggiornato** e migliorato nel tempo anche con i tuoi suggerimenti. È un progetto vivo: esistono già piani di espansione per nuovi "livelli", a conferma che la mappa può allargarsi man mano che la comunità intorno al progetto cresce e propone spunti.

In Italia ci sono manuali scolastici eccellenti e ci sono ottimi progetti di divulgazione; quello che qui proviamo a fare è **mettere insieme le due anime**: l'ampiezza di un manuale, la leggibilità della divulgazione, la **gratuità** e l'**aggiornamento continuo** di un sito, più la **partecipazione pubblica**. Un unicum? Per quanto mi è possibile dire senza consultare risorse esterne, è sicuramente raro trovare tutte queste caratteristiche nello stesso posto; se conosci esperienze simili, segnalamele e le confronteremo con piacere, anche per imparare da chi fa bene.

Ti va di entrare? Nella prossima pagina ti spiego meglio **come funziona**.

Come funziona questo manuale

Questi sono gli elementi caratteristici principali di questo manuale:

- **Un salto nel passato.** Ogni paragrafo di questo manuale è un piccolo teletrasporto. Non leggerai semplicemente la storia: ci atterrerai dentro. Il lettore è un vero e proprio “giocatore-narratore” che esplora mondi antichi camminando tra suoni, volti, edifici e parole d'altri tempi. Il manuale vuole riprodurre un viaggio con la macchina del tempo: **vi ritroverete tra le botteghe di Firenze nel 1300 o sulle strade polverose di Roma antica.** Per questo i paragrafi presentano un'introduzione immersiva, costituita da un'apertura vivida e narrativa, come se il lettore si trovasse davvero nel luogo e nel tempo indicato, con riferimenti concreti (strade, suoni, colori, persone, emozioni), accompagnati da un tono evocativo e coinvolgente, simile a una scena cinematografica o un'introduzione da videogioco, per poi inserire il contesto storico gradualmente, partendo dall'esperienza sensoriale del luogo e passando poi ai grandi eventi, per fare in modo che il lettore si immedesima. È una progressione narrativa pensata per farti “camminare nella storia”: prima vedi il paesaggio, poi incontri le persone, infine scopri cosa è successo davvero. Per questo ti parlerò spesso usando il “tu”. Ogni concetto viene restituito con un linguaggio vivido, evocativo e concreto, perché *ricordiamo meglio ciò che riusciamo a immaginare.*
- **Approccio antropologico dal basso.** Non guarderai il passato dall'alto, ma lo attraverserai tra la folla: non solo imperatori o generali, ma anche migranti, contadini, schiavi, bambine, monaci. Figure spesso dimenticate dai manuali, ma ben presenti nella vita reale delle città del passato. È un metodo di “storia vista dal basso”, molto vicino alla microstoria o alla public history. Questo è un racconto sociale oltre che politico, e lo stile vuole accompagnarti come farebbe un amico: con un tono diretto, ironico, empatico.
- **Un manuale coinvolgente.** La storia è narrata a partire dai legami con l'immaginario collettivo contemporaneo (film, videogiochi, serie TV). I riferimenti alla **cultura popolare** aiutano a rendere il passato più vicino e il manuale utilizza anche **film, serie TV, videogiochi e fumetti** come **punto di partenza** per affrontare i temi storici. Questo manuale vuole essere il corrispettivo scritto delle pratiche più recenti della **didattica museale**. Se non è possibile creare direttamente l'interattività, il manuale vuole in qualche modo dare la sensazione di immersività. L'approccio narrativo, popolare, accessibile mira a **suscitare curiosità e creatività.**
- **Un manuale gratuito e accessibile a tutti.** Questo manuale è **gratuito e digitale**, accessibile a tutti, aggiornabile ogni volta che serve. I manuali scolastici tradizionali hanno spesso **costi elevati**, e ogni aggiornamento, anche minimo, finisce per **incidere ulteriormente sul prezzo.** Essendo in formato **digitale e gratuito**, *La Storia più o meno* è sempre disponibile e facilmente consultabile. Qui, invece, chiunque può accedere al manuale **con un semplice clic dal cellulare**, senza rinunciare alla qualità dei contenuti.
- **Un manuale per studenti, ma adatto a tutti.** In Italia, a ben guardare, **non esistono grandi guide alla storia pensate davvero per tutti.** I manuali scolastici sono spesso pensati solo per la scuola. I testi universitari sono fondamentali, certo, ma parlano a un pubblico già esperto. E poi ci sono libri divulgativi, sì, ma raramente coprono **l'intero arco della storia umana con uno stile accessibile e rigoroso.** Questo manuale nasce anche per questo: **perché chiunque, a qualunque età,**

possa attraversare la storia senza perdersi, senza annoiarsi e senza sentirsi escluso. È perfetto per studenti delle medie o delle superiori, certo. Ma è anche pensato per curiosi, adulti in cerca di una rinfrescata.

- **Un metodo basato su parole chiave immaginative.** I concetti non vengono spiegati in astratto ma **incarnati** in immagini simboliche, stereotipi culturali o riferimenti visivi condivisi (castello = Medioevo, maschera = teatro greco, Torre Eiffel = Belle Époque). Questo sistema sfrutta l'apprendimento per immaginari. Ogni paragrafo, quindi, parte da una **parola chiave** che funziona da bussola concettuale e da punto di partenza immaginativo. Il racconto si apre con una scena, una domanda, un'immagine mentale che riporta il lettore dentro il tema, creando una connessione immediata. Se parliamo di **Medioevo**, potremmo partire da **Robin Hood**; se affrontiamo il **Rinascimento**, useremo **Leonardo da Vinci** come guida, per poi immergere il lettore nel periodo affrontato. Queste parole guideranno il racconto, permettendo di esplorare **politica, società, economia e cultura** di ogni epoca.
- **Struttura chiara e autonoma dei paragrafi.** Il manuale è costruito in moduli autonomi, ognuno guidato da una parola chiave. Puoi aprire a caso un capitolo e immergerti direttamente: ogni sezione è pensata per essere un mondo a sé, ma connesso agli altri da un filo narrativo comune.
- **Storia come racconto totale e interdisciplinare.** Il manuale si ispira **esplicitamente** alla lezione degli storici delle *Annales* e in particolare a **Marc Bloch**, secondo cui la storia **non è solo un racconto di guerre e battaglie**, ma un'indagine su **tutto ciò che riguarda l'essere umano: pensieri, invenzioni, cultura e società**. Nel manuale c'è quindi una grossa attenzione alla **cultura materiale, alle mentalità collettive, alla vita quotidiana, all'interconnessione tra discipline** (arte, scienza, economia, ecc.). L'obiettivo è **capire come vivevano, pensavano e sognavano gli uomini e le donne del passato**. Ad esempio, nei manuali tradizionali, il Medioevo è spesso raccontato dando **priorità alle battaglie e alle date**, mentre la **cultura materiale** viene relegata in brevi sezioni di approfondimento. Qui, invece, ha **pari dignità: esploreremo la vita nelle foreste, le abitudini alimentari e la mentalità dell'epoca**, per restituire un quadro più completo e concreto del passato.
- **Un racconto dallo stile coinvolgente.** Per fare ciò, ho scelto uno stile diverso, più vicino a una chiacchierata che a una lezione. Proprio come faceva Luciano De Crescenzo con la filosofia, qui vogliamo trasformare la storia in una conversazione leggera, coinvolgente e piena di domande. Immaginate di parlare di Napoleone o di Galileo al pub con gli amici: è lì che nasce il racconto che resta nella nostra memoria. Si fa ampio uso di **domande retoriche, inviti all'immedesimazione, analogie tratte dalla vita di tutti i giorni**. I fatti storici vengono **narrati come se fossero una storia**, con un inizio, un punto di svolta e delle conseguenze, e non come un elenco cronologico.
- **Attenzione a tutti gli strati della popolazione.** Una storia fatta non solo di battaglie, re e confini, ma anche di **contadini, migranti, donne, artisti, popoli dimenticati**. Qui i protagonisti non sono solo i "grandi uomini", ma anche le masse, le minoranze, gli esclusi. Questo manuale vuole essere attento a mostrare come vivevano tutti gli strati della società del passato e anche a dare spazio agli elementi troppo spesso a margine di tali società.
- **Un manuale divulgativo, ma scientificamente solido.** Nonostante l'aspetto divulgativo, il manuale aderisce al **metodo storico scientifico**, basato sulla **critica delle**

fonti e sulla pluralità delle prospettive. Per tale ragione sono incluse **fonti bibliografiche accreditate**, alla fine di ogni capitolo, da cui sono state ricavate le informazioni presenti nel libro. **Non lasciatevi ingannare dal titolo:** sebbene possa sembrare un invito all'approssimazione, *La Storia più o meno* **non rinuncia alla serietà della ricerca storica**. Al contrario, il manuale si basa sulle tesi dei più grandi storici, presentandole in modo chiaro e coinvolgente, trasformando quella che è “cultura alta” in un racconto semplice e chiaro.

- **Pluralismo culturale.** Sebbene ci sia maggiore spazio dedicato alla storia occidentale, questo manuale vuole valorizzare il ruolo nella storia umana delle **culture altre**, come **la cultura islamica, le civiltà precolombiane, le cosiddette culture orientali**, dedicandogli capitoli interi e non semplici trafiletti di contorno tipici di manuali eccessivamente eurocentrici, prendendo maggiormente spunto dalla **World History** e dalla sua comparazione tra culture diverse. Questo rafforza la sensazione di **compiere un viaggio esotico** verso mondi visti come lontani da noi, al contempo aiutandoci a riflettere sulla nostra cultura.
- **Facilità di aggiornamento e contributo dei lettori.** Questo testo è in **continua evoluzione**: può essere aggiornato con **nuove informazioni**, corretto se necessario e arricchito con approfondimenti suggeriti dai lettori, sia online sia dagli **studenti in aula**. Se vuoi suggerire un argomento, segnalare un errore o proporre un approfondimento, sei parte del progetto.

Ora tocca a voi: sfogliate il manuale, immergetevi nelle epoche passate e scoprite che la storia non è solo il racconto di ciò che è stato, ma soprattutto una chiave per capire il presente e immaginare e cambiare il futuro.

Introduzione per i più piccoli

Quello che stai leggendo è un manuale di storia, ma non è un manuale qualsiasi. È un libro speciale, diverso da quelli a cui sei abituato!

Prima di tutto, ti sei mai chiesto cos'è un manuale? Forse parli di "libro di storia" in generale, ma un libro può essere scritto in tanti modi diversi. Un manuale è un tipo particolare di libro che raccoglie le informazioni più importanti su un argomento e le presenta in modo semplice e chiaro. Pensa a un manuale di istruzioni per un gioco o un robot: ti spiega tutto quello che devi sapere, passo dopo passo. Questo manuale fa la stessa cosa, ma con la storia!

C'è un'altra cosa che rende questo manuale ancora più speciale: è **digitale**! Vuol dire che può essere aggiornato e migliorato nel tempo, anche grazie ai vostri suggerimenti.

Ma qual è il suo obiettivo? È molto semplice: **spiegare la storia in modo chiaro e preciso, senza renderla noiosa o troppo complicata, ma presentandola come un meraviglioso viaggio nel passato, alla scoperta di nuovi sapori e odori, rivivendo con l'immaginazione le grandi culture del passato.**

Questo manuale è organizzato in capitoli per ogni mondo da esplorare, pensati come vari livelli di un videogioco testuale. Ogni capitolo ha una "**parola chiave**", **che tu già conosci**, che ti aiuterà a orientarti. Questa parola sarà un indizio per capire di cosa parleremo: ad esempio, "Gladiatore" per l'Impero romano o "Comune" per il Medioevo.

Prima di iniziare il nostro viaggio nel passato, però, dobbiamo chiederci una cosa molto importante: **che cos'è la Storia?** Questa sarà la nostra prima parola chiave!