

Sulle tracce di Federico II.

Percorsi che cambiano il
modo di scoprire la Puglia



Andrea Bellantuono

Università degli studi di Camerino,
Scuola di Ateneo Architettura e Design “Eduardo Vittoria”
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale
Relatore: Carlo Vinti
A.A. 2015/2016

Dossier di ricerca

Abstract

Il turismo oggi è cambiato molto. Lo strumento “guida” sembra aver perso quel valore prezioso di un tempo, e oggi giorno fa sempre più fatica ad accontentare le diverse e numerose esigenze dei turisti.

È difficile affermare nell’ambito del turismo di massa l’idea della “scoperta” di luoghi meno noti e fuori dalle rotte più battute.

Da qui la scelta di progettare una guida turistica inusuale, conseguenza di un personale forte interesse nel valorizzare e promuovere turisticamente il mio territorio, più nello specifico quello della Capitanata pugliese.

La guida è concepita come una vera e propria caccia al tesoro, che permette di addentrarsi in una storia e rende protagonista il viaggiatore nella sua ricerca.

In particolare, il prodotto editoriale è suddiviso in due macro sezioni: una relativa agli enigmi da risolvere (in totale sono dieci, tanti quante sono le tappe della caccia al tesoro), e la seconda parte relativa alle soluzioni di ciascun enigma.

Il libro-gioco, inoltre presenta un sistema di rubricazione che utilizza una serie di pittogrammi relativi a ciascuna tappa, grazie al quale è possibile “navigare” facilmente all’interno delle due macro sezioni.

Indice dei contenuti

Il territorio

Capitanata: la Puglia da scoprire.....	8
Storia e cultura della Capitanata.....	10
Torremaggiore: il “cuore” della Capitanata.....	12
Alla scoperta di Torremaggiore.....	14
Valorizzare il territorio.....	18

Federico II e la Puglia

Tra storia e mito.....	20
I mille volti di Federico II.....	22
Benvenuti in un'altra Puglia.....	26
L'amenità dei luoghi.....	28
La fedeltà dei pugliesi.....	30
Le testimonianze federiciane in Puglia.....	32

Il turismo a portata di mano

Promozione turistica in Capitanata.....	34
“Educazioneturistica”.....	36
Il caso “Whaiwhai”.....	37
Viaggi a fumetti, Gud.....	38
Guida interattiva, Skylabstudios.....	39

La caccia al tesoro

Il “tesoro della conoscenza”	40
Storia della caccia al tesoro.....	41
Tipologie di cacce al tesoro.....	42
Strutturare una caccia al tesoro.....	43
Cacce al tesoro più famose d’Italia.....	44

Il progetto:sulle tracce di Federico II

Concept.....	48
Specifiche tecniche.....	50
Tipologie di carte utilizzate.....	51
Gabbia di impaginazione.....	52
La tipografia.....	53
La sovraccoperta-manifesto.....	56
I pittogrammi.....	58
La rubricazione.....	70
La fotografia.....	72

Il territorio

Capitanata: la Puglia da scoprire

Giungere in Capitanata per la prima volta significa restare meravigliati e sorpresi da paesaggi, colori, tradizioni che non ci si aspetta di trovare in Puglia. Significa essere accolti da visi e sorrisi schietti, da un senso di accoglienza ed ospitalità molto speciale, che solo una terra storicamente abituata al passaggio di genti e di culture differenti, al cammino dei pellegrini, al transito dei pastori e della transumanza, può regalare.

Significa fare un tuffo in un'oasi di serenità e pace, coccolati dai suoni e dai silenzi di una natura incontaminata. Significa compiere un viaggio attraverso millenni di storia.

Tornare in Capitanata, d'altro canto, vi darà la sensazione di ritrovare un vecchio amico, perché avrete fatto vostri quei vicoletti, quegli scorci, quei panorami, quelle tradizioni popolari ed avrete voglia di riviverli.

Come se su questi monti, tra queste vallate, foste cresciuti; come se leggende e storie locali vi fossero state raccontate quando eravate bambini dai vostri nonni.

Questa è una terra accogliente, un luogo che ammalia ed abbraccia chiunque abbia la fortuna di venirci e chiunque

abbia pazienza e curiosità, perché molti dei tesori presenti vanno attesi e scoperti con l'aiuto degli abitanti che, statene certi, saranno felici di accompagnarvi e guidarvi in questa esperienza.

Questi dolci rilievi e i borghi su di essi adagiati, come tanti incantevoli presepi, si aprono alla vista di chi ad essi si avvicina, svelando lentamente e quasi con pudore le proprie bellezze. Questi luoghi vi aspettano per lasciarsi vivere nei diversi periodi dell'anno, in modo che possiate godere appieno delle differenze che l'incedere lento delle stagioni qui meravigliosamente ancora offre.





Particolare di figure umane in una Stele Daunia

Storia e cultura della Capitanata

La Capitanata è una regione geografico-culturale della Puglia, coincidente con l'antica Daunia e l'odierna provincia di Foggia. Comprende la parte settentrionale della regione pugliese, col Tavoliere delle Puglie, il Gargano e il Subappennino Dauno. Antica circoscrizione del Regno di Napoli, fu costituita in giustizierato da Federico II di Svevia e divenne in seguito provincia del Regno delle due Sicilie. Detta anche Puglia piana, insieme alla Terra di Bari e alla Terra d'Otranto componeva il territorio dell'attuale regione Puglia.

Il toponimo, in origine Catapanata, deriva da catapano, il funzionario che amministrava questo territorio durante il governo bizantino. Poi divenne la denominazione amministrativa della circoscrizione regnicola, con capoluogo San Severo dal XIV secolo fino al 1579, poi Lucera fino al 1806 e infine Foggia. Confinava a nord col Contado di Molise, a ovest col Principato Ultra e a sud con la Terra di Bari, e comprendeva circa metà dell'attuale Molise (la valle del Fortore e il litorale, compresa la città di Termoli).

Il suo stemma rappresentava san Michele, patrono della

provincia, venerato nella basilica di Monte Sant'Angelo sul Gargano.

Nel 1806 la Capitanata fu suddivisa in tre distretti o circondari (le cosiddette sottintendenze, che nel 1859 divennero sottoprefetture): di San Severo a nord, di Foggia al centro e di Bovino a sud. I circondari sono stati soppressi nel 1927.

Estesa per oltre 7000 km², i suoi comuni maggiori sono, da nord, San Severo, Lucera, Foggia, Manfredonia e Cerignola.

La Daunia (in greco Δαυνία) è una subregione geografico-culturale della Puglia, nota anche col nome di Capitanata. Coincide con la parte settentrionale della regione pugliese, comprendendo il Tavoliere delle Puglie, il Gargano e il Subappennino Dauno. Anticamente, insieme alla Peucezia e alla Messapia, costituiva la Japigia o Apulia. La Daunia, affonda le sue origini nella mitologia. Vuole la leggenda che Dauno fosse un re greco proveniente dall'Arcadia che combattè contro gli abitatori della Puglia, i Messapi, per assicurarsi il dominio della regione. Fu aiutato nella sua impresa da Diomede, altro eroe mitologico, sbarcato sul



Coppia di grifoni che sbranano una cerva, Ascoli Satriano

Gargano nel suo pellegrinaggio dopo la guerra di Troia. Battuti i Messapi, i due si divisero la provincia di Foggia: Diomede tenne per sé il Gargano e le Tremiti (che si chiamano infatti anche Isole Diomedee), mentre Dauno prese la pianura e i monti.

A causa della sua posizione eccentrica rispetto alle colonie greche e a differenziata dalle altre due regioni degli iapigi, la Daunia subì gli influssi della civiltà greca e magnogreca solo a partire dalla fine del V e dall'inizio del IV secolo. L'ellenizzazione della Daunia fu accentuata da Alessandro il Molosso durante la sua permanenza in Italia. Dopo la sconfitta di Alessandro il Molosso la Daunia subì una profonda oscizzazione ad opera dei Sanniti che scendevano dall'Appennino, tanto che una parte della regione perse buona parte della precedente cultura iapigia. Infine influssi dalla Campania sono visibili dopo la penetrazione romana nella regione a partire dal 327. Nonostante tutto, o forse proprio a causa di questi molteplici contatti, la Daunia riuscì a sviluppare una ricca cultura peculiare.

Tra i reperti più significativi di questa civiltà spiccano

senz'altro le famose stele daunie, lastre funebri scolpite dell'VIII- VI secolo a.C., trovate nella piana sud di Siponto, presso Manfredonia, e oggi conservate nel Museo nazionale di quella città. Rappresentano i defunti, fortemente stilizzati ed erano infisse verticalmente nel terreno, in corrispondenza delle sepolture di coloro che raffiguravano.

I principali centri dauni erano Tiati (presso San Paolo di Civitate), Uria presso il Lago di Varano, Casone (presso San Severo), Lucera, Merinum (Vieste), Monte Saraceno (presso Mattinata), Siponto, Coppa Nevigata, Cupola, Salapia (parzialmente in agro di Cerignola e Manfredonia), Arpi o Argyrippa (presso Foggia), Aecae (presso Troia), Vibinum (Bovino), Castelluccio dei Sauri, Herdonia (Ordona), Ausculum (Ascoli Satriano), Ripalta (presso Cerignola), Canosa, Melfi, Lavello e Venosa.



Capitello Badia Benedettina Turris Maior

Torremaggiore: il “cuore” della Capitanata

Torremaggiore, centro di 17.000 abitanti, è la città della Capitanata, a 38 km a nord di Foggia, che ospitò nel suo territorio l'imperatore morente, Federico II di Svevia (1250) a Castelfiorentino. Qui dettò il suo testamento universale, dal valore inestimabile sul piano giuridico, storico e civile.

La sua origine risale all'anno Mille, quando il casale col nome di Terra Maggiore era infeudato alla vicina Abbazia benedettina di S. Pietro. All'Abate, vero feudatario, sono indirizzati i documenti di cui ci è pervenuta memoria, tra cui l'importante bolla di papa Onorio III del 1216, che conferma ed enumera tutti i vasti possedimenti ed i privilegi concessi al detto Monastero, già riconosciuti con *praeceptum* dai catapani bizantini, dai duchi e re normanni.

Il Puer Apuliae amò particolarmente questo lembo della Puglia e spesso, dedito alla caccia, dimorò nei suoi castelli di Apricena, Lucera, Castelpagano, finché la morte non lo colse a Fiorentino nel 1250 (Torremaggiore). Le aspre lotte scatenatesi tra il Papato e Manfredi di Svevia portarono

alla distruzione di Fiorentino e Dragonara il 26 ottobre 1255, ad opera delle soldataglie di papa Alessandro IV. I superstiti delle due città, stabilendosi all'ombra dell'Abbazia di S. Pietro, nei pressi del *Castrum* normanno-svevo, ora inglobato nel Castello Ducale, diedero vita all'odierno borgo antico di Torremaggiore.

Nel 1295 il feudo passò ai Templari; dopo la loro soppressione, avvenuta nel 1312, venne assegnato in dote da re Roberto d'Angiò a sua moglie Sancia, da cui prende il nome la contrada Reinella. Successivamente, passò a diverse case signorili, tra cui i Gianvilla, conti di Sant'Angelo. Nel 1382 venne investito del feudo Niccolò de Sangro.

Questo casato, discendente dai Duchi di Borgogna, esercitò la sua signoria, coi titoli di principi di Sansevero e duchi di Torremaggiore, salvo qualche interruzione, sino al 1806, anno di soppressione dei diritti feudali.

Nel 1627 Torremaggiore fu rasa al suolo dal catastrofico terremoto che sconvolse l'Alto Tavoliere, mentre nel 1656



Un'antica cartolina: a sinistra il Castello Ducale

fu funestata dalla peste bubbonica. Nel 1799 ebbero luogo gli scontri tra sanfedisti fedeli al re e antiborbonici di fede repubblicana, guidati dai fratelli Fiani, uno dei quali, Nicola, fu trucidato a Napoli dai sicari dei Borboni. Nel 1834 viene istituita in onore di S. Sabino, patrono della città, la fiera dell'agricoltura e del bestiame, prima domenica di giugno). Dal 1861 al 1863 imperversò il brigantaggio sotto la guida di Michele Caruso, originario del luogo. Dopo l'esodo migratorio degli anni '50 e '60, Torremaggiore si caratterizza per lo sviluppo agricolo. Torremaggiore è anche la città dell'olio extra vergine d'oliva, del grano e del vino che commercializza a livello nazionale e all'estero.

A partire dagli anni '80 cerca di valorizzare il sito di Fiorentino, grazie a vari interventi di scavi ultradecennali, che hanno riportato alla luce i resti della Domus imperiale e della distrutta città medievale. Nel 2007 è stato istituito il Parco archeologico di Fiorentino.



La Torre, Castel Fiorentino



Castello Ducale, Torremaggiore

Alla scoperta di Torremaggiore

Il turismo a Torremaggiore scarseggia abbastanza, anche se in realtà questa terra ha molto da offrire in termini di architettura, arte, gastronomia, usi e costumi.

Di rilevante interesse storico è il **Castello dei duchi di Sangro**, dichiarato monumento nazionale il 22 agosto 1902: ampliato a più riprese intorno a un'originaria torre normanna, si è cristallizzato in forma rinascimentale. È caratterizzato da sei torri, quattro circolari e due quadrate. La torre quadrata centrale, il Maschio, è la parte più antica del Castello ed è caratterizzata da una meridiana sul lato che si affaccia sul cortile. Lo stesso cortile, cui si accede dall'ingresso principale, è contraddistinto da una pavimentazione in pietra lavica, da un cancello sulla sinistra, che immette al piano ammezzato, subito seguito dalla scala di accesso alla sala del trono e quindi al piano nobile. In fondo, sul lato apposto all'accesso, si trovano invece un portico e il pozzo interno del castello. La solenne sala del trono, al piano nobile, raggiungibile con un'ampia doppia scala, è circondata da un ricco fregio ad affresco realizzato nel Seicento. Il piano ammezzato ospita la mostra archeologica dei reperti di Fiorentino. Il

30 gennaio 1710 nel castello ducale di Torremaggiore vide la luce lo scienziato Raimondo di Sangro.

Tra le chiese di maggior interesse ci sono la chiesa matrice di S. Nicola, Santa Maria della Fontana e del Carmine.

La Chiesa Matrice di San Nicola è la più antica ed importante della città. Fu fondata nel XIII sec. dai profughi di Fiorentino e Dragonara, che si insediarono nel Codacchio, l'attuale centro storico di Torremaggiore. La chiesa ha subito nel corso dei secoli diverse traversie: distrutta da un terremoto nel 1627, è stata ricostruita, per subire poi ulteriori rifacimenti che ne hanno stravolto la struttura, come il cambiamento della pianta del tempio con l'ingresso rivolto a sud, anziché ad ovest.

L'interno, a 3 navate, è ricco di cappelle laterali ed opere artistiche: tele, affreschi, lapidi funerarie, il coro e il baldacchino seicentesco in legno intagliato, con al centro la statua del Santo titolare. La Cappella del Rosario è storicamente la più importante, ed era collegata al Castello Ducale attraverso un passaggio sotterraneo che



Chiesa Santa Maria della Fontana, Torremaggiore

consentiva ai feudatari di assistere alle sacre funzioni. Tuttora conserva una grande tela della Madonna del Rosario, risalente al sec. XVI.

Il campanile è in stile romanico-pugliese e racchiude al suo interno diversi reperti provenienti dalla medievale Fiorentino e dalla romana Teanum Apulum.

L'origine del Santuario di **Santa Maria della Fontana** è da ricercarsi nella chiesa che i benedettini fecero costruire intorno al X sec. nei pressi di una fontana pubblica. La chiesa era originariamente intitolata alla Madonna dell'Arco, e solo successivamente assunse il nome attuale. Venne ristrutturata ed ampliata nel XVI secolo ad opera della famiglia De Sangro, principi feudatari della zona. Nel 1810, con l'abolizione del feudalesimo, diviene proprietà del Comune di Torremaggiore.

All'interno preziose tavolette votive in argento e un affresco, probabilmente cinquecentesco, raffigurante la Madonna con San Francesco d'Assisi e Sant'Antonio da Padova, nonché il simulacro della Vergine, del 1897.

Dopo essere diventata Parrocchia nel 1940, la chiesa è stata eletta a Santuario diocesano nel 1960. Al posto della

Fontana monumentale costruita dai benedettini è stato edificato nel 1990 il monumento alla Madonna della Fontana.

La **Chiesa del Carmine**, più propriamente detta Chiesa della Madonna Addolorata, è stata edificata nel 1730 su terreni donati dal principe Raimondo di Sangro, feudatario di Torremaggiore.

la Chiesa del Carmine fu ceduta alla Confraternita della Morte, una delle più antiche confraternite cittadine. Da allora, nel giorno del Venerdì Santo, dalla Chiesa del Carmine i Confratelli, in abiti neri, partono dalla Chiesa del Carmine per portare in processione per le strade di Torremaggiore la statua della Madonna Addolorata, patrona della città. La facciata della Chiesa, in stile barocco, è impreziosita da quattro statue allegoriche raffiguranti le tre virtù teologali e una virtù cardinale.

E' tra i Luoghi del Cuore del FAI, Fondo per l'Ambiente Italiano.



Panoramica ruderi Castel Fiorentino

Degno di nota è sicuramente il complesso di ruderi di **Castel Fiorentino**, sito archeologico di grande importanza nei pressi di Torremaggiore, secondo la leggenda, si sarebbe spento il grande “Stupor Mundi”, nel 1250. Oggi il sito, a 10 km dall’abitato, è un’importante pagina di storia, avvolta dal mistero, e oggetto di un costante flusso turistico.

Un tempo sul versante ovest di una collina detta dello Sterparone (sperone interfluviale delimitato dal Canale della Bufala e dal Canaletto), si ergeva il centro abitato di Fiorentino, antica sede vescovile. Sorta su un’importante arteria che da Teanum Apulum conduceva a Luceria, Fiorentino, venne edificata ex-nihilo, tra il 1018 e il 1023 dal catapano bizantino Basilio Baiohannes, insieme a Troia, Civitate, Dragonara, etc... . La città fu inserita nel sistema strategico-difensivo della frontiera settentrionale della Puglia, allo scopo di fronteggiare gli attacchi dei nemici dell’impero di Bisanzio.

Distrutta la città nell’ottobre del 1255 durante le aspre lotte tra il papato e la Casa di Svevia, gli abitanti superstiti si rifugiarono in maggioranza a Torremaggiore, seppur in forma graduale e non immediata. La vita a Fiorentino non si riprese mai più, tanto che la città non compare affatto

nella tassazione focatica dei primi anni del 1300 imposta dagli Angioini.

Gli scavi archeologici in corso del sito abbandonato hanno riportato alla luce la “domus” federiciana con i segni evidenti delle distruzioni e dei rifacimenti di età angioina. La cattedrale, intitolata a S. Michele Arcangelo, oggetto di una recente indagine da parte della Soprintendenza ai Beni A.A.A.S. della Puglia, dominava nel settore sud-occidentale della città, con la facciata rivolta alla magna platea.

E’ plausibile che da esse provengano in buona parte le sculture medievali riutilizzate come arredo artistico-urbano della chiesa matrice di San Nicola e abitazioni del nucleo più antico di Torremaggiore, conosciuto come “Codacchio”.



Ciliegie selvatiche di Torremaggiore

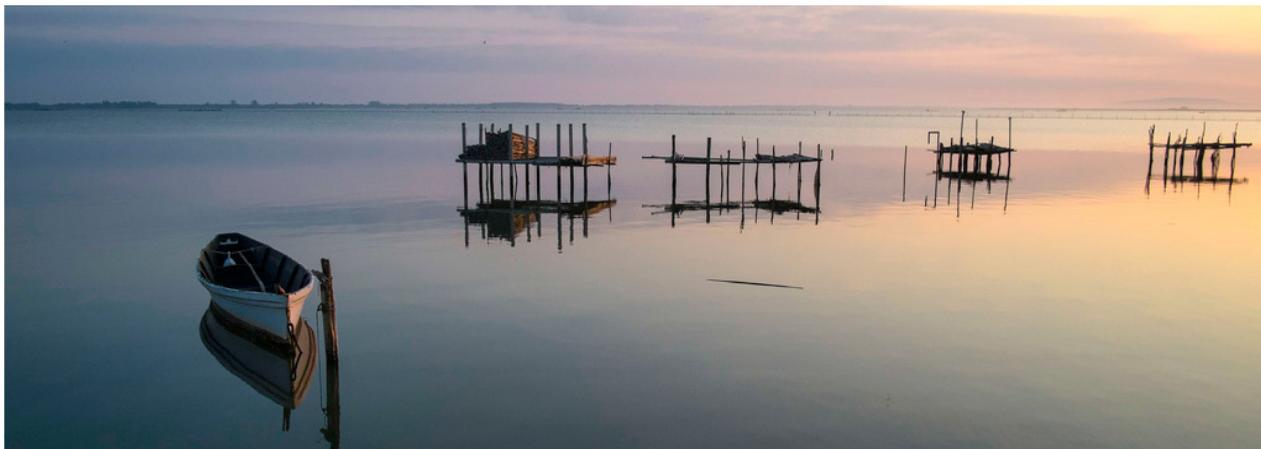
Infine tra i prodotti enogastronomici da tutelare e valorizzare del territorio troviamo senza dubbio **P'olio d'oliva** prodotto per la maggior parte dalle specialità di oliva Peranzana, una qualità particolarmente pregiata, che i Principi de Sangro, duchi di Torremaggiore, importarono con ogni probabilità dalla Provenza, regione della Francia meridionale. Dalle sue drupe si estrae un olio dal tipico sapore fruttato intenso, con lievi note di amaro-piccante, segno di una bassissima acidità, con caratteristiche organolettiche peculiari in grado di soddisfare il gusto dei consumatori più esigenti. È particolarmente indicato nella prevenzione delle malattie degenerative.

Il **vino D.O.C.** di San Severo è la migliore garanzia della produzione di un prodotto dal gusto moderno che ben si adatta ai piatti semplici delle tavole mediterranee.

Buono come aperitivo, ma anche come digestivo e per accompagnare dolci da forno, semifreddi e biscotti da dessert: è versatile il **Mirinello** di Torremaggiore, liquore tipico a base di essenze di ciliegie selvatiche.

I frutti del Ciliegio selvatico, pianta coltivata nell'Alto Tavoliere, destinate alla produzione del Mirinello non

vengono trattati con prodotti fitosanitari, quindi il liquore può essere considerato biologico. La preparazione è semplice e prevede l'infusione in alcool delle ciliegie selvatiche, che sono piccole quanto un pisello e molto amare, al giusto grado di maturazione, con l'aggiunta di acqua, zucchero e aromi naturali.



Lago di Lesina

Valorizzare il territorio

Esistono due modi di guardare il territorio della capitanata

-Uno ci porta a coltivare quel pessimismo secondo cui qui è impossibile nutrire aspettative per un futuro migliore.

-Un altro modo, quello da me sostenuto, parte dalla considerazione che qui esistono ottime condizioni e ottime opportunità per fare molto, proprio perché qui sin'ora è stato fatto poco.

Lo sviluppo di un territorio non può prescindere dalla consapevolezza di se e dalla conoscenza della propria storia, quindi innanzitutto è un fatto culturale.

In generale, qualsiasi problema da risolvere non può prescindere da una corretta analisi dei luoghi, degli avvenimenti storici, ma anche dalla constatazione delle peculiarità del territorio e dalla considerazione delle sue potenzialità.

Allora vediamole queste peculiarità del territorio

– *L'ampiezza*: Foggia può vantare di essere la seconda

provincia italiana in quanto ad estensione territoriale e certamente la più ampia di Puglia;

– *La bellezza*: e chi può dire il contrario visitando le Tremiti, la costa garganica, le colline dell'entroterra, le distese dorate dal grano della pianura, i Borghi dell'Appennino e del Gargano.

– *La varietà*: il territorio foggiano spazia dai paesaggi immersi nell'Adriatico (le Tremiti, Il Gargano) ai monti appenninici passando per la più ampia pianura d'Italia dopo quella Padana (il Tavoliere) e per gli ameni colli preappenninici. E poi: la Foresta Umbra, i laghi di Lesina e Varano, l'Oasi del Lago Salso.

– *La produttività del suolo*: la nostra agricoltura è definita "il calmiera dei prezzi agricoli e ortofrutticoli d'Italia" giusto per dare l'idea della loro rilevanza.

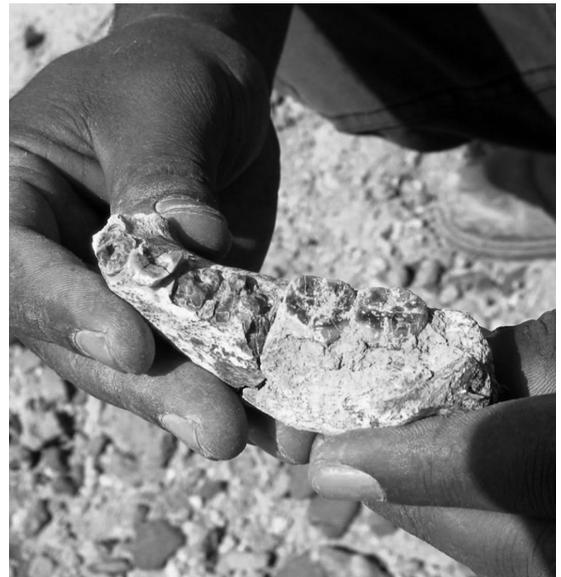
– *La storia*: Poche regioni possono vantare la storia che noi Foggiani abbiamo. Essa parte da molto lontano e affonda le sue radici nel percorso dell'evoluzione umana e



Grotta di San Michele Arcangelo

ancor prima (con le “orme dei dinosauri di Borgo Celano” presso San Marco in Lamis, Cava Pirro Nord ad Apricena, Grotta Paglicci di Rignano G.co, e poi la mitologia col mito di Ercole, l’arrivo di Diomede, le vicende delle guerre sannitiche, l’arrivo di Annibale e di Pirro, la conquista romana del Tavoliere, la “via Longobardorum”, il culto di San Michele Arcangelo, l’arrivo dei Normanni e la loro affermazione dopo la battaglia di Civitate a San Paolo di Civ., e poi Federico II, il “puer Apuliae”, che emise l’ultimo respiro a Castel Fiorentino in agro di Torremaggiore, e ancora: gli Angioini, poi l’antichissimo fenomeno della Transumanza regolamentata dagli Aragonesi con la creazione della “Regia Dogana per la mena delle pecore” per la cui sede fu scelta proprio Foggia, lasciandoci un immenso archivio storico e geografico.

Tutte queste caratteristiche fanno del nostro territorio un patrimonio unico al mondo apprezzato per la sua bellezza e per la sua fertilità. Occorre quindi, salvaguardare e valorizzare tutte queste caratteristiche, trasformandole da “potenzialità insespresse” a “espressione di potenzialità”.



Fossile di animale, Cava Pirro Nord, Apricena

Federico II e la Puglia

Tra storia e mito

Federico II nacque il 26 dicembre 1194 a Jesi; figlio di Enrico di Hohenstaufen e di Costanza d'Altavilla, ultima discendente della dinastia normanna, già orfano a soli quattro anni di entrambi i genitori, ereditò sia l'Impero che il Regno di Sicilia.

Gli anni dell'infanzia e dell'adolescenza, determinanti nella formazione della sua complessa e straordinaria personalità, Federico li trascorse a Palermo, capitale del regno normanno, già sede di un emirato arabo, in cui si erano intrecciate e avevano convissuto razze, religioni e culture diversissime.

Divenuto maggiorenne nel 1209, finalmente libero dalla tutela di papa Innocenzo III, sposò Costanza d'Aragona che gli portò in dote trecento cavalieri, grazie ai quali Federico II riuscì a riaffermare i suoi diritti in Germania, sconfiggendo l'usurpatore Ottone IV di Brunswick e ripristinando pace ed ordine attraverso provvedimenti di risanamento e riorganizzazione dello stato.

Rientrato nell'amato Regno di Sicilia, nel marzo 1221 il re visitò per la prima volta la Puglia, terra ricca di boschi, fiumi e testimonianze artistiche; molto amata anche dai

suoi discendenti. Nei successivi trent'anni Federico vi fece costruire castra, palatia, domus solaciorum che tuttora imprimono un carattere inconfondibile al paesaggio agrario ed all'assetto urbanistico.

Nel 1223 la capitale del regno fu trasferita da Palermo a Foggia, poiché la posizione geografica assegnava alla Puglia un ruolo strategico anche rispetto ai territori dell'impero. Divisa in quattro province per nulla omogenee, Capitanata, Terra di Bari, Terra d'Otranto e Basilicata, l'Apulia fu particolarmente coinvolta dal piano di riorganizzazione dello Stato, attuato attraverso una fitta maglia di controllo, costituita dal sistema castellare e dalla rete delle città e dei borghi, anche ripopolati, se necessario, come nel caso di Altamura e Lucera.

Un ruolo fondamentale nella gestione dei vastissimi latifondi demaniali svolsero sia le massarie regie, strutture produttive agro-pastorali, che le foreste, da cui si ricavava il legname impiegato nella costruzione dei castelli.

Non minore cura fu dedicata alle coste, che riservò molta attenzione ad alcune città, fra cui Brindisi, sede di un importante cantiere navale e di una zecca.



Costanza D'Altavilla consegna il piccolo Federico alla Duchessa di Spoleto

Tradizionalmente aperta agli scambi commerciali e culturali con l'opposta sponda adriatica e con i porti dell'Oriente, nell'età federiciana la Puglia vide consolidarsi questa tendenza: la fusione fra il ricco patrimonio classico e bizantino, la fertile produzione romanica e le influenze della moderna arte gotica, trovò nei protomagistri impegnati nei cantieri svevi un suo efficacissimo tramite.

Alla corte di Federico venivano coltivate molte discipline ed attività, sia artistiche che scientifiche; fra queste la musica e la poesia e la caccia col falcone, svago preferito da Federico, ma anche occasione di studio della natura, come attesta il trattato da lui redatto *De arte venandi cum avibus*, corredato da pregevoli miniature. Grande spazio veniva dato anche alla cura corporis, in cui l'igiene quotidiana si univa ai precetti della medicina della scuola salernitana. Aperto ad una ampia gamma di interessi culturali, dalla matematica all'astronomia, dalle scienze naturali alla filosofia, il sovrano nel 1224 istituì a Napoli una scuola di diritto e riorganizzò la Scuola medica salernitana.

Insieme al figlio Enzo raccolse intorno alla Magna Curia

di Palermo i poeti della cosiddetta "scuola siciliana", dando origine alla letteratura italiana in volgare, come venne riconosciuto sia da Dante che da Petrarca.

Alla fine degli anni '40 Federico non solo aveva subito pesanti sconfitte ma cominciava ad avere problemi di salute. Incurante dei disturbi fisici, a novembre del 1250 volle comunque partecipare ad una battuta di caccia nella zona fra Foggia e Lucera; colto da malore, il 1° dicembre 1250 fu trasportato a Castel Fiorentino, presso Torremaggiore, dove il 13 dicembre si compì la profezia che gli era stata rivelata anni addietro e che lo aveva indotto ad evitare sempre Firenze: "Tu morrai presso la porta di ferro, in un luogo che porta il nome fiore".

Papa Innocenzo IV, parlando di Federico II, aveva dichiarato: "Guai a lasciare a quest'uomo e alla sua stirpe viperina lo scettro col quale dominava il popolo di Cristo". Le redini del regno meridionale furono assunte dal figlio Manfredi ma l'appoggio offerto dal pontefice agli Angiò fu determinante nella lotta per il potere e il giovane svevo nel 1266 morì combattendo presso Benevento e Clemente IV incoronò Re di Sicilia Carlo d'Angiò, fratello di Luigi re di Francia.



Augustale Federico II

I mille volti di Federico II

È vero che i sigilli federiciani e soprattutto alcuni tipi di monete svolgevano l'importante ruolo di diffusione dell'immagine dell'imperatore, ma trattasi ovviamente di un'immagine ufficiale, stilizzata, essenziale: nei cosiddetti augustali, le monete d'oro imperiali coniate nelle zecche di Brindisi e Messina a partire dal 1231, vale a dire dall'emanazione delle Costituzioni di Melfi, l'iconografia di Federico II ricalca quella di Cesare Ottaviano Augusto in un'ideale prosecuzione. Nel recto degli augustali ritroviamo infatti l'effigie di Federico volto a destra abbigliato secondo lo stile romano-imperiale e con il capo coronato (nelle prime monetazioni) oppure laureato. Su di esso la titolatura ufficiale: IMP(erator) ROM(anorum) CAESAR AUG(ustus). Il verso della moneta, invece, riporta il nome FRIDERICUS e l'aquila sveva ad ali spiegate con la testa rivolta a destra.

Forse ancora meno utili alla comprensione delle fattezze fisiche di Federico, poiché riprodotte con meno dettaglio rispetto alle monete, sono i sigilli e le bolle. Su questi il sovrano è ritratto frontalmente, seduto in trono, con il globo crucigero nella mano sinistra e lo scettro nella

destra. Questo rigido e impersonale schema figurativo si ripete in ogni variante di bolle e sigilli, che siano stati prodotti per Federico Rex Siciliae, Rex Romanorum o Imperator. Si tratta ancora una volta della riproduzione di un'immagine "ufficiale", lontana da qualsivoglia riferimento fisionomico.

Di sicuro impatto visivo è un capolavoro di oreficeria che contempla anche un ritratto dello svevo: il karlsschrein, il reliquiario di Carlo Magno conservato nella cattedrale di Aachen (Aquisgrana).

Lo scrigno è in legno di quercia, presenta la forma di una basilichetta senza transetto ed è riccamente decorato con pietre preziose, filigrane ed elementi in argento e rame dorati e smaltati. Su uno dei due lati corti emerge l'effigie di Carlo Magno in trono affiancato a destra da papa Leone III e a sinistra dall'arcivescovo di Reims Turpino. Sui due lati lunghi spiccano invece le riproduzioni di alcuni re e imperatori del Sacro Romano Impero, ognuno dei quali è inquadrato entro una piccola arcata poggiate su colonnine doppie. Come accennato prima, tra i reali compare anche Federico II, sul quale campeggia



Testa in gesso di Federico II

l'iscrizione **FREDERICVS REX ROM(anorum) (et) SICIL(ie)**.

Tra le rappresentazioni contemporanee a Federico II sarebbe da includere anche una scultura in marmo che lo ritrae togato e assiso in trono, un tempo presente sulla facciata della Porta di Capua, detta anche Castello delle Torri o Arco di Trionfo sul Volturno. Questo consisteva in una porta monumentale voluta dall'imperatore e realizzata dall'architetto campano Niccolò di Cicala tra 1234 e 1240. La porta, oltre a una parziale demolizione nel XVI secolo, il 9 settembre 1943 subì i colpi del pesante bombardamento anglo-americano che in quell'occasione distrusse oltre il 70% della città.

La scultura, semidistrutta nel 1799 durante l'occupazione francese, è ora mutila e acefala, ma della testa rimane il calco della copia in gesso che realizzò lo scultore genovese Tommaso Solari (m. 1799) prima che l'originale fosse danneggiato.

Le rappresentazioni più familiari di Federico II



Exultet di Salerno

appartengono perlopiù a testi miniati; tra questi si ricorda il coevo Exultet di Salerno (Museo Diocesano), il rotolo che riporta il canto liturgico intonato la notte di Pasqua durante la Veglia.

Qui il sovrano, seduto in trono, è ritratto con la corona a tre fioroni visibili, il globo crucigero nella mano sinistra e lo scettro nella destra, similmente all'iconografia incontrata nei sigilli e nelle bolle imperiali; indossa la dalmatica (indumento liturgico distintivo dei diaconi, un tempo in uso presso l'alta civiltà romana, e dal X secolo indossato anche dagli imperatori del Sacro Romano Impero), ma è privo di mantello, che invece compare in ogni raffigurazione ufficiale di Federico; la sua imponente ma serena figura sovradimensionata domina quelle degli astanti.



De Arte Venandi Cum Avibus

Un'altra effigie del sovrano svevo può essere tratta dalla *Chronica regia Coloniensis* (ms. 467 della Bibliothèquè Royale de Belgique), anche nota come *Annales Coloniensis Maximi*, un resoconto latino datato al XIII secolo che narra gli eventi storici degli anni 576-1202. Nel foglio 144 compare un'immagine di Federico II in maestà; qui la sua fisionomia è facilmente comparabile a quella del suo avo Corrado III di Germania (primo Hohenstaufen a ricoprire la carica di Rex Romanorum dal 1138 al 1152), ritratto nella medesima *Chronica* (fol. 64v).

Particolarmente diffuse sono poi le immagini di Federico provenienti dal manoscritto miniato *De arte venandi cum avibus*, un compendio scientifico sulla falconeria. Il *De arte venandi...* venne fatto redigere dall'imperatore in persona, tuttavia oggi ne conosciamo solo due riproduzioni datate entrambe alla seconda metà del XIII secolo: il codice palatino latino 1071 della Biblioteca Apostolica Vaticana, la cui redazione si deve a Manfredi, Re di Sicilia dal 1258 al 1266, e il manoscritto latino 717 della Biblioteca Universitaria di Bologna, stilato per volere di Enzo di Svevia durante la sua prigionia a Bologna (1249-1272). In una pagina del manoscritto Federico è ritratto in maestà, a figura intera e riccamente abbigliato; indossa

una corona a tre fioroni visibili fortemente stilizzata a imitazione del giglio tenuto con la mano destra; è rossiccio di capelli; privo di barba e con il volto magro e triangolare che molto si discosta dal ritratto presente nel recto. L'imperatore è inoltre in compagnia dell'immane falco e anche in questo caso il gesto del dito puntato rivela l'autorevole duplice ruolo di sovrano e maestro.

Nel mare magnum di iconografie, opere e testimonianze su cui si sono basate le varie interpretazioni del vero aspetto di Federico II, forse l'unico, per quanto macabro, "ritratto dal vero" di Sua Maestà è un disegno della sua salma mummificata realizzato del 1781. È un'incisione di Francesco Danieli realizzata in occasione dell'apertura ufficiale del sarcofago in porfido rosso ubicato nella Cattedrale di Palermo.

La descrizione del sarcofago federiciano e del corredo in esso contenuto è riportata nella sezione dal titolo *Descrizione de' Real cadaveri*, dove si legge che Federico riposa supino sopra un cuscino di cuoio, ha le mani incrociate sul ventre ed è ricoperto di «ornatissimi vestimenti». Tutto il paramento, dai calzari alle vesti (tre tuniche sovrapposte: piviale, dalmatica e camice) appare



Affresco Federico II, Palazzo Finco

ricchissimo, così come si può notare dal disegno del Danieli.

Non mancano i simboli del potere come la ricca corona con fioroni, il globo imperiale (sistemato sul lato sinistro della testa), la spada «con la manica di legno, attorno a cui erano attorcigliati serratamente sottilissimi fili di argento: tutto poi il guernimento è di argento indorato, e vi ha in esso tre anellini, dove entravano più cordocelli di seta nelle punte sfioccati [...]». Si legge inoltre che «tutte le ossa del cadavere e le sue giunture erano intatte».

Palazzo Finco, a Bassano del Grappa ospita il famoso affresco di Federico II.

Questo affresco è stato rovinato dal tempo, per fortuna oggi il proprietario dell'appartamento in cui si trova lo sa apprezzare e dopo il restauro, lo tratta in modo rispettoso e lo valorizza.

L'affresco rappresentava una scena di vita cortese: infatti c'è un musicista che suona uno strumento che sembra un violino, un consigliere posizionato alle spalle dell'Imperatore in una posa molto familiare e si vede che Federico II sta porgendo un fiore alla moglie che viene



Busto Federico II, Barletta

raffigurata con un falco in mano e con i capelli raccolti in due lunghe trecce che scendono sulle spalle.

Questo affresco venne dipinto in occasione dell'arrivo dell'Imperatore a Bassano del Grappa per incontrare sua figlia Selvaggia e suo genero Ezzelino III, suo grande amico e persona di fiducia. Federico, fautore di uno stato forte e unitario nella penisola italiana promosse una cultura classica, prendendo a modello il mondo degli antichi imperatori romani. Diversamente dai suoi predecessori, risiedeva a Palermo, circondandosi di una corte di intellettuali. Sostenne le arti e gli studi, creò l'università di Napoli, creò una ricchissima biblioteca, fu il primo a far tradurre in latino le opere di Aristotele, promotore della prima scuola poetica in volgare e fu egli stesso un poeta.

Il busto di Federico II, della metà del XIII secolo, conservato al Museo Civico di Barletta, ci ricorda la sua passione per la cultura romana. Federico è ritratto, con probabile somiglianza, in abiti imperiali: indossa la clàmide, fermata sulla spalla da una fibula. Il volto ruotato lateralmente, i capelli raccolti in piccole ciocche sotto una corona di alloro, a imitazione dei ritratti di età augustea.

Benvenuti in un'altra Puglia

C'è la Puglia del mare e delle coste, le più estese della Penisola e tra le più belle del Mediterraneo.

C'è la Puglia dei Castelli e delle Cattedrali, luoghi intrisi di storia e di fede, meta di antichi e nuovi pellegrinaggi.

C'è la Puglia dei Parchi e delle riserve naturali, degli sterminati spazi verdi e della rigogliosa natura.

C'è la Puglia dei borghi e delle tradizioni, dei sapori e della buona cucina, fatta di ingredienti semplici e genuini.

E c'è anche un'altra Puglia, che intreccia la propria storia con quella dello “Stupor Mundi” Federico II di Svevia, che a questa terra era profondamente legato.

Il “Puer Apuliae” soleva dire: “Se il Signore avesse conosciuto questa piana di Puglia, luce dei miei occhi, si sarebbe fermato a viveri qui”.

Una Puglia che incanta e affascina in ogni stagione dell'anno, accogliente per tradizione e cultura, che presenta con naturalezza le sue bellezze eclatanti e i segni indelebili della presenza dell'Imperatore Svevo.

Fonte: <http://www.pugliaimperiale.com>



L'amenità dei luoghi

Federico II conobbe piuttosto tardi la Puglia dove si recò per la prima volta nel febbraio 1221 all'età di 27 anni. Da quel momento, la Puglia sarà la terra in cui con maggiore continuità ritornerà ogni anno per il resto della sua vita, nonostante i suoi numerosi spostamenti e il carattere sostanzialmente “nomade della sua corte imperiale”.

Si può affermare che l'Imperatore abbia scelto la nostra regione come sua patria adottiva, da dove partì e fece ritorno per la sua crociata in Terra Santa, dove trascorse i momenti più belli e le stagioni più confortevoli della sua fiera esistenza; e dove alla fine scelse di morire al termine di una vita straordinariamente intensa.

La Puglia è stata certamente la sua regione preferita. Le rigogliose pianure della Capitanata, il paesaggio collinoso delle Murge, i boschi della Foresta Umbra lo attiravano irresistibilmente, al punto che quando le ragioni di Stato lo costringevano a passare lunghi periodi lontano da essa, non nascondeva il suo desiderio di farvi ritorno come usava scrivere in lettere piene di nostalgia per la sua Apulia.



La fedeltà dei pugliesi

Le parole che Federico II scrive ai pugliesi ottocento anni fa, sono la sintesi dei profondi sentimenti che, non il sovrano ma l'uomo, nutrivano per la gente di questo territorio.

“La vostra fedeltà brilla come stella intorno a noi e individuata da tutti i popoli, risplende nel mondo. Per questo noi fra tutti i regni, abbiamo privilegiato il Regno del Sud come tesoro personale e come dimora speciale per la nostra abituale permanenza. Sicché noi, pur se investiti del titolo di imperatore, non consideriamo inglorioso venir definiti come uno degli Apuli. E tutte le volte che i flutti dell'Impero ci chiamano, navighiamo fuori dei porti del Regno, ci sentiamo come esuli lontani da casa.

E anche se ci attrae la particolare amenità dei luoghi, giardino esclusivo e glorioso, ci attira soprattutto l'aver sempre trovato i vostri desideri conformi ai nostri, e in voi e noi un identico volere in tutto. Nè dimentichiamo che, quando per tristi vicissitudini talvolta siamo scesi in basso e quando infine sollevati, abbiamo sempre trovato la nostra Apulia ora triste nelle nostre avversità, ora esultante nei successi.”

صانته شی صاریه

قلعه باارد و مدور بیرون
قلعه سنه صلغوز
میلدر



قلعه بولیه کلبو



ایلات
بولیه

قلعه باقری مذکور کلبولیه
میلدر



Le testimonianze federiciane in Puglia

Personaggio eclettico e dai molteplici interessi, Federico II è passato alla storia anche per i suoi castelli.

In Puglia la sua attività edilizia rappresentò un momento importante del suo programma di governo, tesa a rafforzare la difesa del territorio tramite il recupero e l'ampliamento dei castelli già esistenti, e la costruzioni di nuove splendide dimore, di cui Castel del Monte ad Andria è l'esempio più noto.

La rete dei "luoghi federiciani" dove l'impronta dell'imperatore è ancora riconoscibile, si estende per tutto il territorio pugliese.

Da Castel Fiorentino, dove morì nel 1250, a Monte Sant'Angelo, da Lucera a Foggia, da Trani a Barletta, da Sannicandro a Gioia del Colle, le tracce federiciane sono riconoscibili.

A testimoniare l'importanza della presenza sveva in Puglia, fino ai giorni nostri vi è la descrizione ufficiale dello stemma della Regione Puglia:

"Lo stemma della Regione Puglia è costituito da uno scudo, a sua volta sormontato da una corona federiciana dedicata a Federico II di Svevia. Lo scudo racchiude alla sua sommità sei cerchi che rappresentano le sei province

pugliesi. Il corpo centrale è costituito da un ottagono nel cui centro campeggia l'albero dell'ulivo, simbolo della pace e fratellanza.

L'ottagono rappresenta invece Castel del Monte, costruzione di origine medievale. I colori dominanti dello stemma sono l'oro, l'argento, il rosso e l'azzurro del mare."



Il turismo in Capitanata



Monti Dauni da scoprire

Promozione turistica in Capitanata

Nonostante le grandi potenzialità del territorio garganico e della Capitanata in generale, che offre eccellenze naturali dalla costa ai Monti Dauni, all'Alto Tavoliere, il settore turistico in Capitanata non gode di ottima salute.

Purtroppo il turismo in provincia di Foggia, da anni, è stato messo da parte, preferendo le province di Bari e Lecce, diventando così la Capitanata, la vera e propria "Cenerentola Pugliese". Un dato che si riscontra anche nel rapporto con il turismo straniero, in quanto la Capitanata risulta poco presente nelle riviste di settore.

Detto ciò, ci sono diversi siti internet che puntano a valorizzare il territorio della provincia di Foggia, attraverso guide turistiche online, brochure o iniziative di ogni genere, per aiutare il turista a scegliere, in modo consapevole, un percorso turistico che sia confacente ai suoi desideri e necessità.

Tra i principali esempi di promozioni turistiche troviamo:

www.montidaunidascoverire.it

Un sito internet dove è possibile scoprire tutte le info e gli eventi sui Monti dauni, inoltre il sito offre la possibilità

di scaricare gratuitamente la guida GAL, per scoprire i Monti dauni, attraverso la storia e cultura, la natura, la gastronomia ed infine le tradizioni popolari del posto.

www.viaggiareinpuglia.it

Pagine ufficiale di promozione turistica della regione Puglia. Il sito presenta tre sezioni relative a: dove andare (Gargano e Daunia, Puglia Imperiale, Bari e la costa, Salento ecc) cosa fare (arte e cultura, riti e tradizioni, a tavola con gusto, voglia di mare) e lasciati ispirare (divertirsi con i bambini, un viaggio d'avventura, rifugiarsi in un Trullo o in una masseria)

Discovering Puglia - Vie e Cammini

Discovering Puglia è il progetto di valorizzazione e fruizione che permette di compiere un viaggio lento a piedi o in bici tra i paesaggi, i borghi, i luoghi di arte e di fede di Puglia. Le attività del progetto sono suddivise per aree territoriali: Gargano e Daunia, Puglia Imperiale, Bari e la costa, Valle d'Itria e Salento

Il turismo a portata di mano

“Educazione turistica”

Il turismo offre grandi opportunità per la valorizzazione del nostro straordinario patrimonio storico, artistico e naturalistico sia rispetto alla comunicazione delle identità dei territori, ma soprattutto in termini di attrazione di nuove risorse per la loro conservazione e rivalutazione.

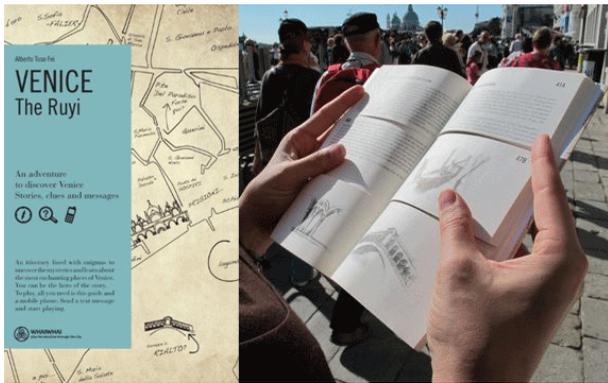
Si vuole immaginare ed attuare la progettazione di azioni per un territorio frutto della creatività e del contributo di tutti, per una rinascita e riscoperta delle potenzialità del territorio stesso e del paesaggio.

Da qui l'idea di realizzare una guida turistica abbastanza inusuale, che ha come obiettivo quello di valorizzare e promuovere il territorio della Puglia, più nello specifico della Capitanata.

Questa è molto più di una “classica” guida turistica, è un “enciclopedia del turismo”, dove grazie ai numerosi elementi ludico-narrativi, è possibile infine avere una conoscenza eclettica sul vasto panorama della Capitanata pugliese.

L'obiettivo intrinseco di questa guida è quello di educare in un certo senso il lettore-esploratore, ad un turismo diverso dal solito, un turismo che ha come chiave

interpretativa quella dell'esplorazione a 360 gradi. Dal territorio all'architettura dei luoghi, dalle leggende relative al Puer Apuliae ai prodotti tipici del posto, tutto tradotto in una chiave narrativa-ludica, affinché il lettore possa interagire a pieno con la sua “enciclopedia del turismo”.



Guida turistica Whaiwhai

Il caso “Whaiwhai”

Fonte di ispirazione per la realizzazione del mio progetto, è stata la collana di guida *Whaiwhai*.

Whaiwhai è una guida interattiva che trasforma il viaggio in una caccia al tesoro e rispetto alle guide tradizionali necessita dell'utilizzo di un normale cellulare.

Ogni guida contiene una decina di aneddoti legati tra loro da un tessuto narrativo comune a ciascun frammento, i brani sono mescolati tra loro (ogni foglio è suddiviso in tre sezioni) così da rendere impossibile la lettura lineare della guida. Ad ogni aneddoto sulla città corrisponde un codice. Per conoscere una storia dall'inizio alla fine, il giocatore deve inviare un sms con il codice di partenza, leggere il tassello della storia corrispondente al codice oggetto del messaggio di risposta, interpretare il brano svelando il luogo della prima tappa, recarvisi e proseguire il gioco allo stesso modo fino alla meta. Lungo il percorso (si stimano i tempi di percorrenza in base a una tabella di marcia predefinita) il giocatore riceve indovinelli-aneddoti (come ad esempio: quali fiumi rappresentano le quattro statue della fontana di Piazza Navona a Roma) che lo stimolano all'approfondimento della conoscenza della città.

Inoltre si può decidere se giocare da solo, godendosi un percorso insolito per le vie della città, oppure in gruppo. In entrambi i casi è sufficiente avere una guida e un telefono cellulare. È possibile personalizzare l'esperienza decidendo quanto dura, da quale zona della città ha inizio, se il livello di difficoltà è semplice o avanzato.

Inoltre è possibile vivere l'esperienza WHAIWHAI dal divano scrivendo “sofa” nel primo sms: la dinamica di gioco è la stessa ma gli enigmi possono essere risolti senza essere sul posto. Riguardano i personaggi, le vicende storiche, le opere d'arte dei luoghi in cui sono ambientati i racconti della guida. Ciò che serve è la cultura e le conoscenze del giocatore.



Viaggi a fumetti, Gud

Un altro esempio di guida turistica innovativa, porta la firma del fumettista italiano Daniele Buonomo, in arte Gud che ha realizzato una serie di fumetti con le sue impressioni di viaggio. La scelta del registro comico facilita la scoperta di città come Napoli, Torino e Treviso e di paesi come il Vietnam e la Bretagna.

“Ho sempre desiderato tenere un diario disegnato dei miei viaggi, ma fino allo scorso anno non ero stato in grado, vuoi perché quando si viaggia si arriva sempre stanchi alla sera, vuoi perché ci sono tante cose da vivere in poco tempo”, racconta Buonomo.

“Negli ultimi viaggi invece mi sono imposto di dedicare un’ora al giorno per raccogliere le esperienze della giornata e raccontarle a fumetti. Per il momento questo sistema sembra funzionare”.



Viaggi a fumetti, Gud



Guida interattiva, Skylabstudios



Guida interattiva, Skylabstudios

A prima vista è una classica guida turistica di alto livello e impatto, come si apre la copertina ci si accorge che siamo di fronte ad un prodotto del tutto nuovo e mai visto. L'esperienza nel mondo dell'editoria, le conoscenze tecnologiche e l'innovazione hanno portato Skylabstudios a creare un prodotto che renderà interattiva l'esperienza turistica a tutti i livelli. All'interno della guida sono presenti dei codici Qr che danno la possibilità di lanciare la Videoguida Lis, i Virtual tour e generare delle applicazioni che possono rendere più accessibile lo shopping al visitatore. Questi codici sono la porta d'accesso alla visita virtuale del singolo monumento, piazza o chiesa. Sono utilissimi nel caso in cui uno o più monumenti risultino inaccessibili. Creano un rapporto diverso con la guida, rendono tutto più interattivo e di conseguenza più interessante. L'utilizzo della guida interattiva non si ferma alla visita della città ma è un oggetto che può essere riutilizzato anche al ritorno a casa per approfondimenti.

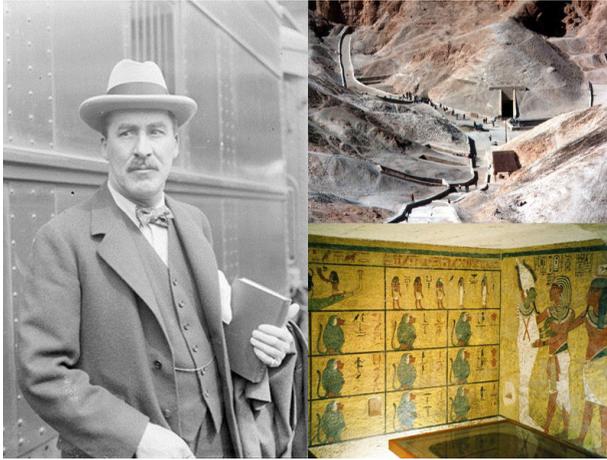
La caccia al tesoro

Il “tesoro della conoscenza”

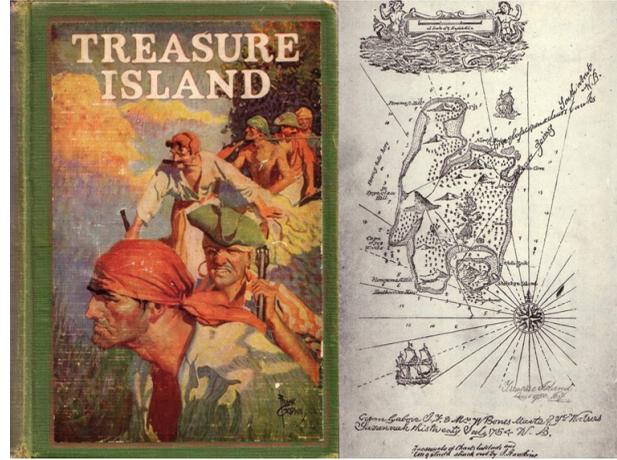
Nelle pagine precedenti si è discusso sul concetto di guida turistica innovativa legata al concetto di “educazione turistica”. Inoltre si è discusso anche sull’organizzazione interna della guida turistica, basata sul concetto di caccia al tesoro, permettendo al lettore di sentirsi protagonista della sua ricerca.

Partendo da questo presupposto occorre dire che, non si tratta solo di una caccia al tesoro in senso letterale, ma di una caccia al tesoro, quest’ultimo inteso, come qualcosa di più astratto, che prende il nome di *conoscenza*.

Solo tramite la conoscenza eclettica della storia del territorio, delle architetture, dei prodotti tipici, degli usi e costumi ecc... è possibile intraprendere il viaggio, con un approccio turistico diverso.



Scoperta della tomba di Tutankhamon, Howard Carter



L'isola del tesoro, Robert L. Stevenson

Storia della caccia al tesoro

Il concetto di caccia al tesoro è legato al signor Heinrich Schliemann, una delle figure più importanti per il mondo dell'archeologia per la rilevanza delle scoperte da lui compiute nel XIX secolo. Raggiunse la celebrità con la scoperta, dopo anni di ricerche e studi, della mitica città di Troia e del cosiddetto tesoro di Priamo.

Dieci anni dopo, Robert Louis Stevenson ha pubblicato "L'isola del tesoro", uno dei più celebri romanzi per ragazzi di tutti i tempi. La novità del romanzo di Stevenson è la presenza, per la prima volta, di mappe del tesoro, dove il tesoro sepolto viene segnato con una X.

Quaranta anni dopo Stevenson, nel 1922 Howard Carter fece le sue famose scoperte in Egitto della tomba di Tutankhamon.

Successivamente nel campo della subacquea, nel 1985, Mel Fisher scoprì all'interno di un relitto un tesoro stimato in 450 milioni di \$ e noto come "The Atocha Motherlode"; era costituito da 40 tonnellate di oro e argento.

Nella storia recente, Dave Crisp con un metal detector ha scoperto un tesoro di 52.000 monete romane a Frome, Gran Bretagna. Le monete sono di 67 diverse tipologie, in prevalenza di bronzo, e sono databili tra il 253 e il 305 d.C.



Caccia al tesoro "classica"



Caccia al tesoro virtuale

Tipologie di caccia al tesoro

Ci sono numerosi modi per organizzare una caccia al tesoro

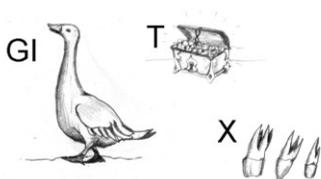
1. I giocatori devono trovare un oggetto nascosto (che può essere il premio stesso) seguendo una catena di indizi, a loro volta nascosti. Alla partenza viene comunicata ai partecipanti in forma enigmatica la posizione del primo indizio. Questo può essere un biglietto nascosto su cui sono riportate le istruzioni per giungere alla tappa successiva e così via per un numero arbitrariamente alto di passaggi, fino a raggiungere il tesoro nascosto.

2. Ai giocatori viene consegnato un elenco di oggetti che devono essere reperiti. La vittoria spetta a chi consegna il maggior numero di oggetti entro un tempo limite oppure consegna tutti gli oggetti nel tempo minore. Gli oggetti possono essere precedentemente posizionati sul territorio di gioco dagli organizzatori oppure presenti naturalmente. Per ravvivare il gioco può essere richiesta la presentazione di particolari persone (es. un fabbro, un parrucchiere) oppure la risoluzione di giochi di abilità o enigmistici.

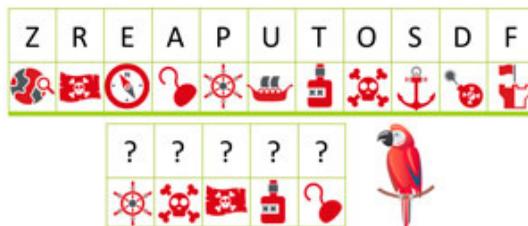
3. Simili alle cacce al tesoro sono i contest radioamatoriali

in cui i concorrenti, attrezzati con apparati radio veicolari devono raggiungere una postazione nascosta sul territorio con l'ausilio di comunicazioni radio e tecniche di orientamento.

4. Con l'avvento di internet, e l'uso sempre più intensivo della rete, si è diffusa anche nel web la tendenza a organizzare cacce al tesoro "virtuali" on-line.



Esempio di rebus



Esempio di frase codificata

Strutturare una caccia al tesoro

Ecco alcuni esempi di enigmi e indizi che si possono utilizzare per la creazione di una caccia al tesoro o di un gioco a indizi. Ogni enigma consente di indovinare un luogo.

Il rebus

Un rebus è composto da una serie di immagini che, dopo essere state interpretate, consentono di ottenere le sillabe di una frase o di una parola.

Il codice segreto

È un esempio di rompicapo in cui è necessario utilizzare un codice per scoprire la parola proposta.

Le frasi codificate

Ecco un esempio di frase codificata in cui occorre leggere solo una lettera su due per indovinare dove si trova l'indizio successivo (AUTOMOBILE).

ADUFTGOHMJOKBLIMLEQ (automobile).

Gli indovinelli

Scopo del gioco è, naturalmente, indovinare quale oggetto si celi dietro tali versi, tenendo presente che la composizione è a doppio soggetto: presenta, cioè, un significato reale nascosto dietro un significato apparente.

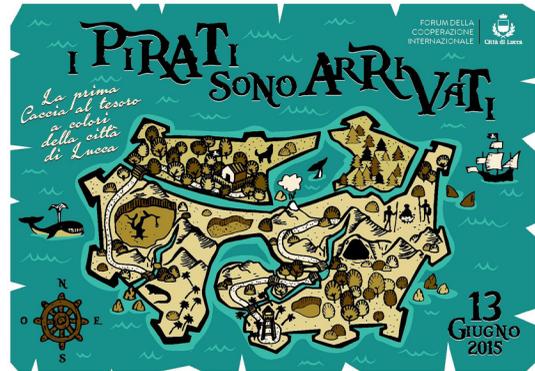


Caccia al tesoro di Sorrento

Cacce al tesoro più famose d'Italia

Caccia al tesoro di Sorrento

La Caccia al Tesoro di Sorrento, dal 1984 si svolge per le strade della Penisola Sorrentina. Ad aggiudicarsi il tesoro è la squadra che riesce a risolvere gli indizi nel minor tempo possibile, recarsi nel luogo indicato dall'indizio appena risolto e recuperare l'indizio successivo. La squadra che risolve per prima tutti gli indizi vince. Il primo indizio viene consegnato alle ore 00:01 del 25 dicembre e l'intera caccia può avere una durata di circa 48 ore e vede le squadre partecipanti impegnarsi nella risoluzione di enigmi e prove multidisciplinari oltre che esortano alla riscoperta della storia e del territorio.



I pirati sono arrivati, Lucca

I pirati sono arrivati

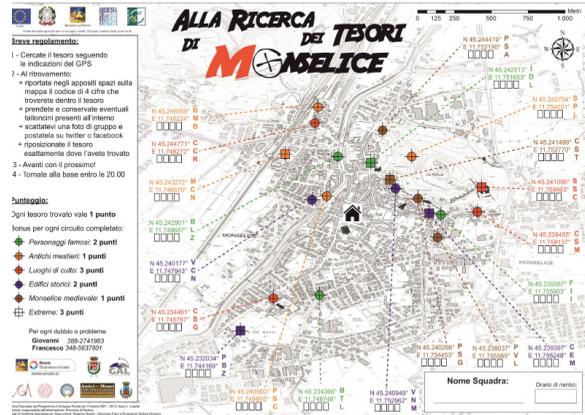
Il gioco e il divertimento sono una delle tante modalità per entrare in contatto e dialogare con culture diverse nella nostra città. Con la caccia al tesoro i partecipanti affronteranno prove di abilità tematiche in un'appassionante avventura per le strade e sulle Mura di Lucca. Si gioca a squadre composte di 4 o 8 persone (anche bambini) con l'obbligo della presenza di almeno un adulto a squadra. Per vincere, ci si misurerà con prove di abilità, misteri da decifrare, anagrammi da risolvere, giochi di ruolo, ecc. Per ciascuna prova sarà assegnato un punteggio. Vince chi realizza il punteggio più alto.



Itinerarium Augustensis

Itinerarium Augustensis

Itinerarium AuGUSTensis è una “caccia al tesoro lenta” di scoperta dei monumenti storici di Aosta. Ogni squadra (da 2 a un massimo di 6 persone) si può recare, negli orari stabiliti, nei punti-gioco segnati sulla mappa e coincidenti con alcuni dei siti storici più significativi della città. Qui trova un gioco, superati i quali guadagna punti, sotto forma di ingredienti di una misteriosa ricetta culinaria antica. Non è necessario partire da un punto-gioco specifico, né si è obbligati a svolgere tutte le prove: una volta deciso di terminare il gioco, basta recarsi presso il Museo Archeologico, dove consegnando la scheda con gli ingredienti raccolti si riceve un attestato finale.



Alla ricerca dei tesori di Monselice

Alla ricerca dei tesori di Monselice

A Monselice si tiene un'avventurosa caccia al tesoro a squadre che porterà i partecipanti a svelare i segreti che la città ancora custodisce utilizzando dispositivi GPS e i principali Social Networks.

Le squadre potranno scegliere percorsi diversi alla scoperta delle testimonianze lasciate da personaggi illustri, dei luoghi sede di antichi mestieri, degli edifici religiosi e delle antiche ville che fanno di Monselice un suggestivo borgo medievale.

Ma la caccia non finisce qui... l'evento sarà infatti l'occasione per presentare un nuovo modo per scoprire tutto l'anno i percorsi di geocaching realizzati nei Colli Euganei e nella Bassa Padovana. Ben 28 sono le cache nascoste all'interno di antichi borghi, nelle vicinanze di ville e castelli, nei punti panoramici più belli dei Colli Euganei e nella campagna della bassa padovana. Un nuovo modo per scoprire il territorio

Il progetto: sulle tracce di Federico II

Concept

La scelta di progettare una guida turistica inusuale, nasce da un personale forte interesse nel valorizzare e promuovere turisticamente il mio territorio, più nello specifico quello della Capitanata pugliese.

La guida è concepita come una vera e propria caccia al tesoro, che permette di addentrarsi in una storia e rende protagonista il viaggiatore nella sua ricerca.

In particolare, il prodotto editoriale è suddiviso in due macro sezioni: una relativa agli enigmi da risolvere (in totale sono dieci, tanti quante sono le tappe della caccia al tesoro), e la seconda parte relativa alle soluzioni di ciascun enigma.

Il libro-gioco, inoltre presenta un sistema di rubricazione che utilizza una serie di pittogrammi relativi a ciascuna tappa, grazie al quale è possibile “navigare” facilmente all’interno delle due macro sezioni.

foto libro

Specifiche tecniche

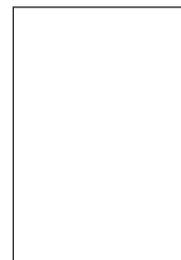
Il progetto consiste in un prodotto editoriale.
La copertina del libro è cartonata ed è rivestita da una sovraccoperta, che se dispiegata si trasforma in un manifesto.

Formato libro: 160 x 233 mm

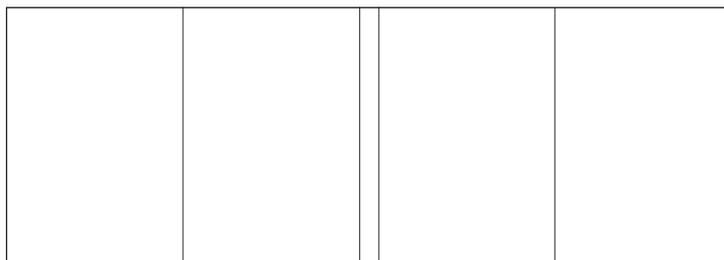
Formato sovraccoperta: 653 x 233 mm

Pagine libro: 200

Rilegatura libro: brossura fresata



Libro



Sovraccoperta-manifesto

Tipologie di carte utilizzate

Favini Shiro Echowhite

Shiro Echo rappresenta la punta di diamante delle carte riciclate. Contiene 100% di fibre riciclate post-consumo. Certificata FSC.

Grammatura pagine interne e copertina: 100 g/m²

Grammatura pagine con rubricazione: 300 g/m²

Bianco: (CIE) 96

Mano 100 g/m²: 1,28

Mano 300 g/m²: 1,26

Opacità pagine interne e copertina: 92

Opacità pagine con rubricazione: nessuna

Fedrigoni Arcoset

Carte e cartoncini usomano, certificati FSC, di pura cellulosa ecologica. Buona speratura, macchinabilità e resa di stampa.

Grammatura sovraccoperta: 120 g/m²

Bianco: ISO 2470

Mano 120 g/m²: 1,2

Opacità sovraccoperta: 95

Gabbia di impaginazione

La gabbia è costituita da 3 colonne, perchè i numeri dispari danno maggiore flessibilità all'impaginato, e contemporaneamente permettono di giocare con le asimmetrie, cosa più difficile con un numero di colonne pari.

I testi sono riportati in blocchi variabili da due o tre colonne, mentre il frontespizio in un blocco di due colonne.

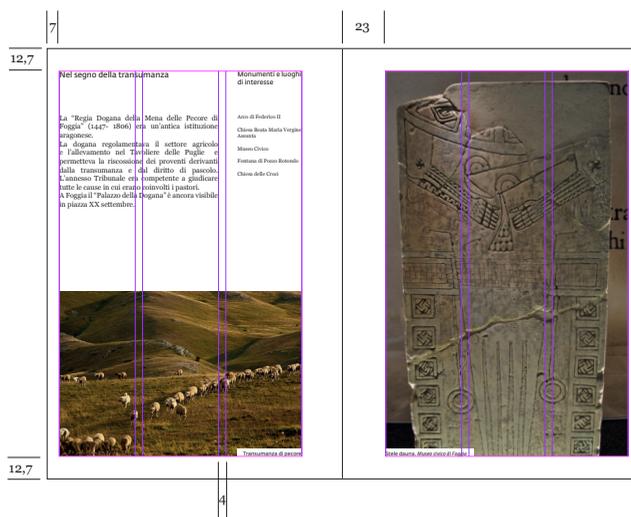
Margine superiore: 12,7 mm

Margine esterno: 7 mm

Margine interno: 23 mm

Margine inferiore: 12,7 mm

Spazio tra le colonne: 4 mm



La tipografia

Georgia

Georgia è un carattere tipografico con grazie transizionale progettato nel 1993 da Matthew Carter per Microsoft. È progettato per essere leggibile su uno schermo anche a piccole dimensioni, in parte grazie all'altezza della x, che è relativamente ampia. È uno dei pochi caratteri ampiamente diffusi che ha le cifre “vecchio stile” (numeri maiuscoletti), che sono progettate per integrarsi nel testo minuscolo senza distorcere la sottostante struttura.

Corpo del testo - 11 pt

Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Fedra Sans

Fedra Sans è stato originariamente commissionato da Parigi a base di Ruedi Baur Integral Design e si sviluppa come un tipo di carattere aziendale per Bayerische Rück , una compagnia di assicurazioni tedesca , come parte della loro nuova identità visiva.

Il criterio più importante è stato quello di creare un tipo di carattere, che funziona altrettanto bene su carta e sullo schermo del computer, e sarebbe coerente in tutte le piattaforme di computer . Il carattere tenta di conciliare due opposte approcci progettuali : la rigidità di un carattere disegnato per lo schermo del computer e la flessibilità della scrittura a mano.

Titolo copertina - 40 pt

Normal

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Sottotitolo copertina - 20 pt

Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Titolo capitoli - 12 pt

Bold
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Didascalie e note - 8 pt

Light
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Corpo testo indovinelli - 40 pt

Normal
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Titolo soluzioni - 38 pt

Bold
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

Footer - 10 pt

Normal
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789

La sovraccoperta-manifesto

Il libro presenta una copertina rigida, rivestita da una sovraccoperta, che svolge una duplice funzione. Oltre, appunto, a rivestire la copertina rigida del libro, si trasforma se dispiegata in un vero e proprio manifesto.

Sul fronte è raffigurata una sorte di raccolta iconografica relativa a Federico II di Svevia.

Sul retro invece, con la tecnica della retinatura è raffigurato un affresco, relativo sempre al Puer Apuliae, che si trova a Palazzo Finco, Bassano del Grappa.

Il manifesto possiede intrinsecamente l'aspetto più importante, quello del "ricordo"; infatti il turista, dopo aver fatto la sua esperienza di gioco, può portare con se il manifesto, come ricordo del suo viaggio.



Sulle tracce di Federico II

Percorsi che cambiano il modo di scoprire la Puglia

Fronte sovraccoperta



Palazzo Finco a Bassano racchiude un affresco unico nel suo genere che raffigura l'imperatore Federico II in atteggiamento familiare mentre offre un fiore alla propria sposa.

La raffigurazione si è conservata in modo purtroppo lacunoso. Rimane il busto di un uomo coronato da una corona circolare, del tipo "à gigli". Nella mano destra, guantata, ha una rosa, nella sinistra, che non si vede, lo scettro giuliano.

I capelli, che scendono lungo il collo, sono in parte racchiusi in una cuffietta alla francese. Il viso è caratterizzato da una trama di rughe che si sviluppano sotto gli occhi.

Del trono resta solo un piccolissimo frammento, dove spiccano dei cuscini. L'abito è di colore rosso tenue, quasi rosa e sotto di questo, all'altezza delle maniche, appare un altro camice. Non è presente il mantello.

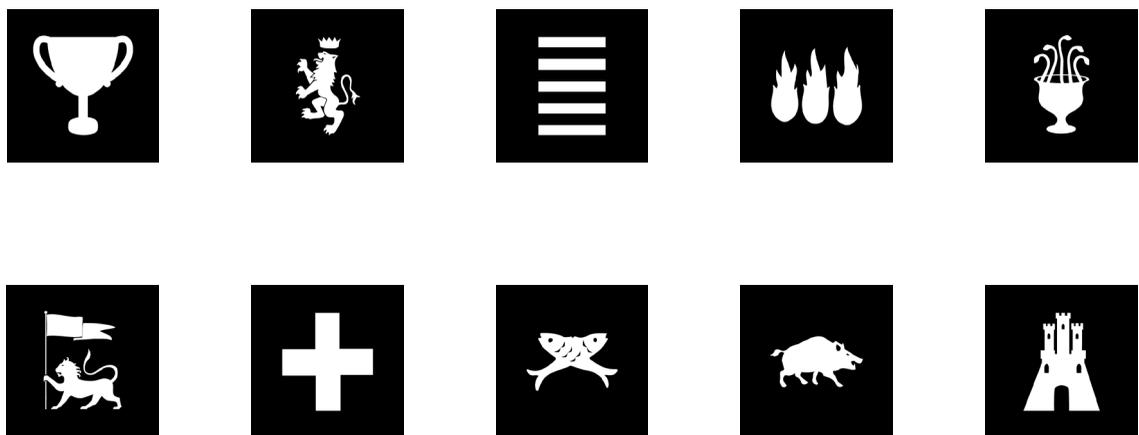
Retro sovraccoperta

I pittogrammi

All'interno del libro è presente un sistema di pittogrammi abbastanza semplificato, relativo alle diverse tappe da scoprire mediante la caccia al tesoro.

I pittogrammi, opportunamente semplificati, nello specifico isolano alcune elementi presenti nelle araldiche di dieci diverse città, partendo da Gioia del Colle fino ad arrivare a Torremaggiore (città conclusiva della caccia al tesoro).

Si è scelto di voler utilizzare i pittogrammi anche in correlazione al sistema di rubricazione presente nella seconda parte del libro relativa alle soluzioni del gioco.



Raccolta di pittogrammi, ispirati all'araldica cittadina. In ordine da sinistra a destra:
Gioia del Colle, Andria, Barletta, Foggia, Troia, Lucera, Monte Sant'Angelo, Lesina, Apricena e Torremaggiore

Comune di Gioia del Colle

D'azzurro alla coppa d'oro colma di gemme sulla campagna di verde accostata da due piante di grano nudrite sulla campagna medesima.



Stemma Comune di Gioia del Colle (BA)



Pittogramma Comune di Gioia del Colle (BA)

Comune di Andria

D'azzurro, al leone coronato all'antica d'oro, lampassato di rosso, rampante ad un ramo di quercia reciso, al naturale.



Stemma Comune di Andria (BAT)



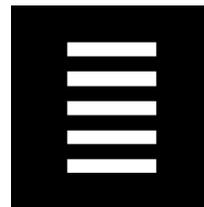
Pittogramma Comune di Andria (BAT)

Comune di Barletta

D'argento, a quattro burelle di rosso, sovrastato da una corona turrata e circondato da due rami di quercia e di alloro, annodati da un nastro dai colori nazionali.



*Stemma Comune di
Barletta (BAT)*



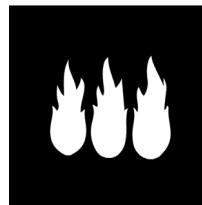
*Pittogramma Comune
di Barletta (BAT)*

Comune di Foggia

D'argento a tre fiammate guizzanti dalla superficie del mare e in questo specchiantisi, il tutto al naturale.



*Stemma Comune di
Foggia (FG)*



*Pittogramma Comune
di Foggia (FG)*

Comune di Troia

Scudo, in campo azzurro, contenente un vaso panciuto in oro, cimato da cinque serpenti d'argento, linguati ed allumati di rosso, ondeggianti in palo, moventi dalla imboccatura del vaso, due a destra con la testa volta verso destra, due a sinistra con la testa volta verso sinistra, uno centrale con la testa volta verso sinistra, decorato in fascia di foglie di alloro.



Stemma Comune di Troia (FG)



Pittogramma Comune di Troia (FG)

Comune di Lucera

D'azzurro al leone passante al naturale su una campagna di verde tenente nella branca anteriore destra una banderuola con l'effigie della Vergine Assunta avente nelle braccia Gesù Bambino, sormontato da una fascia di argento con la sigla S.P.Q.L.



*Stemma Comune di
Lucera (FG)*



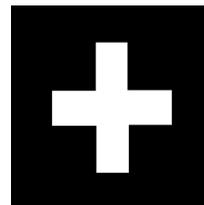
*Pittogramma Comune
di Lucera (FG)*

Comune di Monte Sant'Angelo

Scudo inquartato riportante nel primo e terzo riquadro la figura del santo patrono della città ossia San Michele Arcangelo, nel secondo e quarto la croce. Le figure e le croci sono di colore azzurro. Altresì lo stemma è contornato da due rami, uno di corbezzolo l' altro di quercia, intrecciati nel basso e legati da un nastro argentato.



*Stemma Comune di
Monte Sant'Angelo (FG)*



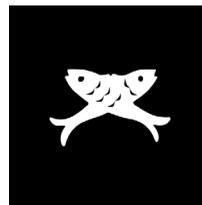
*Pittogramma Comune di
Monte Sant'Angelo (FG)*

Comune di Lesina

La parte superiore di color porpora con croce in argento, la parte inferiore di color oro con su scritto "A.G.P." su due pesci e delle spighe di frumento verso i lati.



*Stemma Comune di
Lesina (FG)*



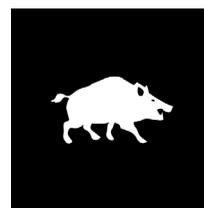
*Pittogramma Comune
di Lesina (FG)*

Comune di Apricena

Troncato: il primo di azzurro, all'alta coppa doppiamente ansata, d'argento, sostenuta da due leoni d'oro, linguati e allumati di rosso, poggianti il leone posto a destra la zampa destra sul piede della coppa e la zampa sinistra sulla coppa sotto l'ansa, il leone posto a sinistra viceversa; il secondo, di rosso, al cinghiale di nero. Sotto lo scudo, su lista bifida e svolazzante di azzurro, il motto: CENA DAT ET APER NOMEN TIBI APRICENA.



*Stemma Comune di
Apricena (FG)*



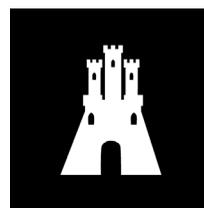
*Pittogramma Comune
di Apricena (FG)*

Comune di Torremaggiore

Su fondo azzurro passante al naturale su una campagna di verde, si eleva il castello di color oro con tre torri, quelle esterne rappresentano le torri del Castello Ducale ancora visibile oggi a Torremaggiore, quella centrale rappresenta la torre più alta del ex Monastero Terrae Maioris; il tutto decorato in fascia di foglie d'alloro.



*Stemma Comune di
Torremaggiore (FG)*



*Pittogramma Comune
di Torremaggiore (FG)*

La rubricazione

I pittogrammi all'interno del libro sono organizzati secondo un sistema di rubricazione, mediante il quale è possibile “navigare” facilmente all'interno delle pagine, nello specifico per avere una corrispondenza perfetta tra gli enigmi e soluzioni del gioco.

La rubricazione permette, inoltre di essere ancor di più il vero protagonista del gioco, mediante il quale, il lettore “interagisce” attivamente alle dinamiche del gioco.

Foto del libro con rubricazione

La fotografia

Nel libro una componente che assume un ruolo determinante è senz'altro la fotografia, un mezzo universale che si mostra al lettore, non come una "cornice" dei contenuti del libro, ma come una vera e propria protagonista, alla quale, il lettore non riesce a farne a meno.

Le pagine iniziali sono corredate da una serie di fotografie relative all'iconografia di Federico II, mentre le pagine finali, sono arricchite da una serie di scatti, relativi al territorio della Capitanata pugliese.

Immagini suggestive, che rapiscono il lettore, trasportandolo per poco tempo lì, in quel posto tanto caro anche al Puer Apuliae, tanto da soprannominarlo "giardino esclusivo e glorioso".

Foto di alcune pagine del libro

Bibliografia

Marco Brando, *Lo strano caso di Federico II di Svevia*, Palomar, 2009

Andrea Rauch, Gianni Sinni, *Disegnare le città. Grafica per le pubbliche istituzioni in Italia*, Lcdedizioni, 2009

Mauro Bubbico, *Matera segni immagini relazioni verifiche*, Antezza, 2011

El Lissitzky, *Fot the Voice by Vladimir Mayakovsky*, 1923

Roger Caillois, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, 2000

Sitografia

Daunia da favola

<http://www.dauniadafavola.it/iniziative-di-valorizzazione-del-territorio>

Monti dauni

<http://www.montidaunidascoprire.it>

Viaggiare in Puglia

<http://www.viaggiareinpuglia.it>

Puglia il turismo che vorrei

<http://puglia.ilturismochevorrei.it/2015/11/16/potenzialita-turistiche-della-provincia-di-foggia>

Puglia imperiale

<http://www.pugliaimperiale.com/>

Il portale del sud

<http://www.ilportaledelsud.org/federicoII.htm>

360gradi

<http://www.360-gradi.it/luoghi/federico-ii-di-suevia-0000002673.html>

Mediterranea online

<http://www.mediterraneaonline.eu/le-donne-di-federico-22-statue-in-ceramica-che-raccontano-il-grande-imperatore>

Biblioteca Apostolica Vaticana

http://digi.vatlib.it/view/bav_pal_lat_1071/0044

Atlante Maggiore, Joan Blaeu

<http://fondosdigitales.us.es/fondos/libros/3617/425/geographia-blauiana>

Flickr

<https://www.flickr.com>

Araldica civica

<http://www.araldicacivica.it/comuni>

Comune di Gioia del Colle

<http://www.comune.gioiadelcolle.ba.it>

Comune di Andria

<http://www.comune.andria.bt.it>

Comune di Barletta

www.comune.barletta.bt.it

Comune di Foggia

www.comune.foggia.it

Comune di Troia

www.comune.troia.fg.it

Comune di Lucera

www.comune.lucera.fg.it

Comune di Monte Sant'Angelo
www.montesantangelo.it

Comune di Lesina
www.comunesina.it

Comune di Apricena
www.comune.apricena.fg.it

Comune di Torremaggiore
www.comune.torremaggiore.fg.it

Daunia dall'alto
<https://www.facebook.com/dauniadallalto>

Ringraziamenti

Finalmente il giorno tanto atteso e desiderato è arrivato. È stato un percorso per certi versi faticoso, però allo stesso tempo è stato un percorso sempre in crescita, stimolante e costruttivo.

Tutto ciò però non sarebbe stato possibile senza l'aiuto e il sostegno di un certo numero di persone che, in questa occasione, vorrei ringraziare.

Prima di tutto, un grazie al mio relatore il professor Carlo Vinti, che nonostante i suoi numerosi impegni, è sempre riuscito a seguirmi, anche da lontano, dandomi i giusti consigli per andare avanti, stimolandomi sempre a fare di più e fare di meglio.

Desidero, infine, ringraziare col cuore le persone che mi sono state sempre vicine, sia in questo percorso universitario e sia nella vita privata: un sentito grazie va, in particolare ai miei genitori, che mi hanno sempre spronato e stimolato fino alla fine, alla mia fidanzata, sempre disponibile e paziente nei miei confronti ed infine un grazie ai miei compagni di università, con cui ho sempre collaborato positivamente, ottenendo preziosissimi consigli e stimoli, che spero non finiranno mai.



L'immagine dell'imperatore



Augustale d'oro di Federico II di Svevia, Museo Civico di Foggia, 1231



Federico II e Bianca Lancia, Codex Manesse, 1300 Biblioteca universitaria di Heidelberg



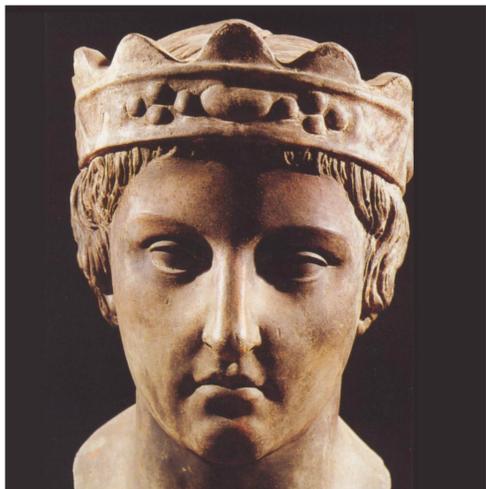
L'autorità temporale di Federico II, Exultet, 1220 Museo Diocesano di Salerno



Affresco raffigurante l'imperatore Federico II, Palazzo Finco, Bassano del Grappa



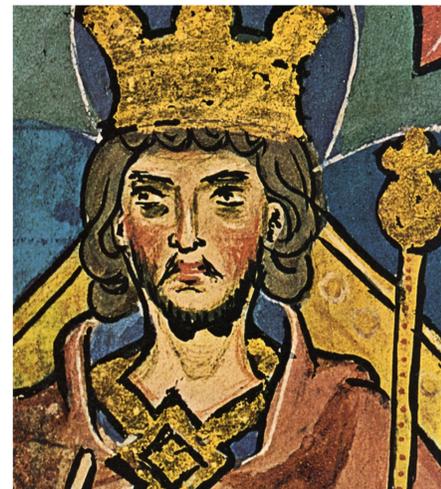
Ritratto di Federico II di Svevia, De Arte Venandi Cum Avibus, 1260 Biblioteca Vaticana



Testa in gesso di Federico II di Svevia, Capua, Museo provinciale, 1799



Busto dell'imperatore Federico II, Barletta, Museo Civico, metà del XIII sec



Miniatura raffigurante Federico II, Chronica Regia Coloniensis, 1202 Biblioteca reale del Belgio

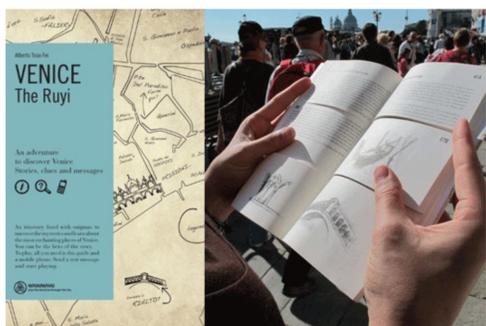
La caccia al tesoro

La scelta di progettare una guida turistica inusuale, nasce da un personale forte interesse nel valorizzare e promuovere turisticamente il mio territorio, più nello specifico quello della Capitanata pugliese.

La guida è concepita come una vera e propria caccia al tesoro, che permette di addentrarsi in una storia e rende protagonista il viaggiatore nella sua ricerca.

In particolare, il prodotto editoriale è suddiviso in due macro sezioni: una relativa agli enigmi da risolvere (in totale sono dieci, tanti quante sono le tappe della caccia al tesoro), e la seconda parte relativa alle soluzioni di ciascun enigma.

Il libro-gioco, inoltre presenta un sistema di rubricazione che utilizza una serie di pittogrammi relativi a ciascuna tappa, grazie al quale è possibile "navigare" facilmente all'interno delle due macro sezioni.



Guida turistica Whaiwhai



Viaggi a fumetti, Gud



Guida interattiva, Skylabstudios



Tipografia

Georgia Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789

Georgia Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789

Fedra Sans Normal

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789

Fedra Sans Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789

Fedra Sans Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789

Pittogrammi

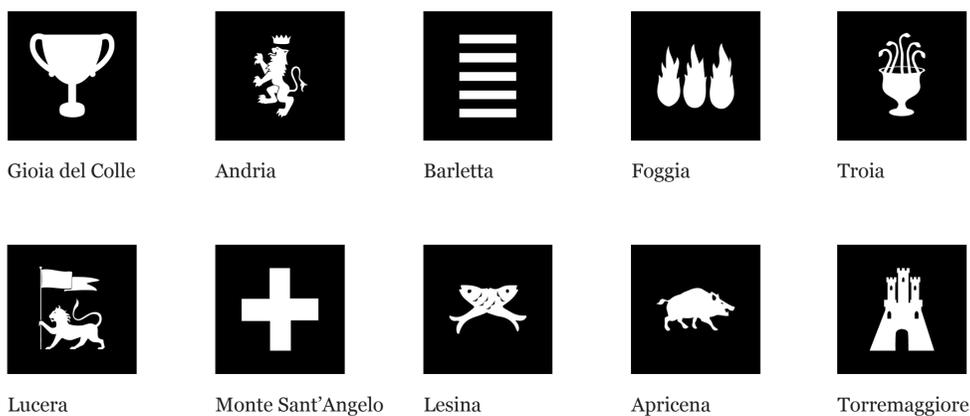


Foto pagine libro con pittogrammi

Foto pagine libro con pittogrammi

Tipologie di carte

Favini Shiro Echowhite

Shiro Echo rappresenta la punta di diamante delle carte riciclate. Contiene 100% di fibre riciclate post-consumo. Certificata FSC.

Grammatura pagine interne: 100 g/m²
 Grammatura pagine con rubricazione: 300 g/m²

Bianco: (CIE) 96

Mano 100 g/m²: 1,28
 Mano 300 g/m²: 1,26

Opacità Favini Shiro Echowhite 100 g/m²: 92
 Opacità Favini Shiro Echowhite 300 g/m²: -

Fedrigoni Arcoset

Carte e cartoncini usomano, certificati FSC, di pura cellulosa ecologica. Buona speratura, macchinabilità e resa di stampa.

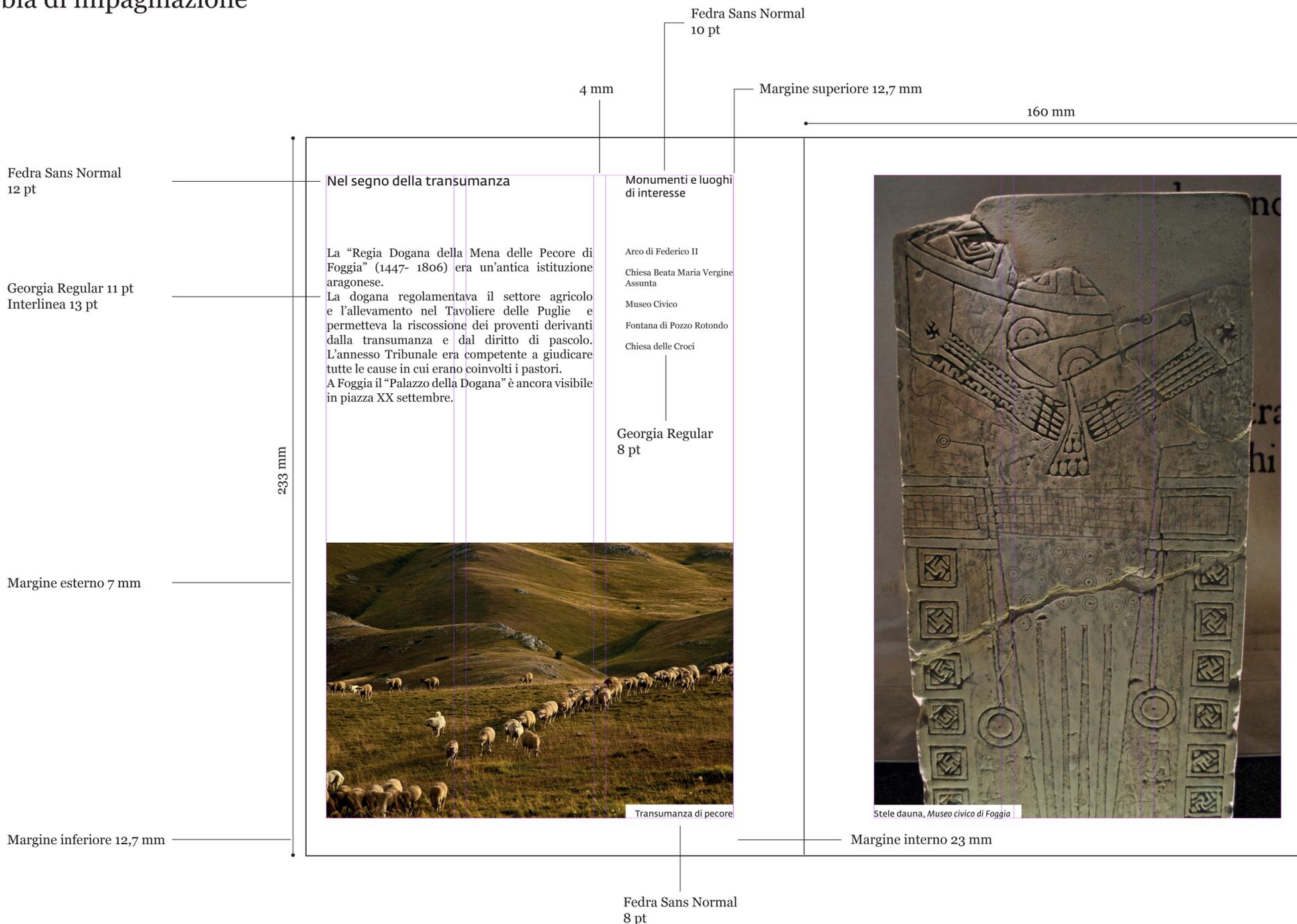
Grammatura sovraccoperta: 120 g/m²

Bianco: ISO 2470

Mano 120 g/m²: 1,2

Opacità Fedrigoni Arcoset 120 g/m²: 95

Gabbia di impaginazione



La sovraccoperta

*Foto libro con sovraccoperta**Foto libro con sovraccoperta*

Il prodotto editoriale