

# Atlante Culturale della Strage di Ustica

Il presente Atlante Culturale della Strage di Ustica si pone l'obiettivo di trascendere la dimensione puramente storica e giudiziaria del disastro aereo del 27 giugno 1980. Il fuoco dell'indagine è rivolto a mappare il modo in cui la Strage di Ustica è stata raccontata attraverso diverse espressioni artistiche. L'analisi si concentra sulle opere di cinema, letteratura, teatro, arte visiva e fumetto che, nel corso dei decenni, hanno affrontato, narrato la tragedia. In questo modo è possibile studiare come i linguaggi artistici abbiano mantenuto viva l'attenzione pubblica sul tema, costruire una risorsa organizzata e accessibile che illustri l'eredità culturale della strage, evidenziando il ruolo dell'arte come strumento di giustizia, memoria e impegno civile.

Per leggere correttamente le opere inserite, suggeriamo di osservarle attraverso tre lenti interpretative:

**1. Il Valore della Testimonianza (Il "Cosa")** → Ogni oggetto culturale — che sia un film, un fumetto o un'installazione — seleziona un frammento del disastro. L'Atlante permette di vedere come queste tracce si intreccino per formare un mosaico completo.

**2. Il Linguaggio come Denuncia (Il "Come")** → Il passaggio dalla parola scritta di un'inchiesta giornalistica alla matita di un fumettista o alla voce di un attore di teatro non è solo estetico.

- **L'Arte Visiva (es. Boltanski):** Sostituisce la spiegazione razionale con l'emozione pura, rendendo la perdita universale.
- **Il Cinema (es. Risi):** Crea una narrazione collettiva che trasforma il cittadino da spettatore passivo a testimone consapevole.

**3. L'Impatto Civile (Il "Perché")** → La capacità di mantenere la Strage di Ustica un "fatto presente" nella coscienza del Paese

## FUMETTO

## **Com'è profondo il mare - Dossier Cuore di PURGATORI ANDREA – BONFIETTI DARIA – SERRA MICHELE (Fumetto)**

L'oggetto si presenta come un ibrido narrativo: non è solo un resoconto dei fatti, ma un atto di accusa corale che utilizza il linguaggio graffiante tipico della rivista *Cuore* per smontare le versioni ufficiali e i depistaggi operati dai vertici militari.

- **Il linguaggio visivo:** Il dossier fa largo uso di illustrazioni e fumetti che traducono visivamente i concetti di "Muro di Gomma" e "Cielo di Guerra". La satira diventa qui uno strumento di **semplificazione della complessità**: i diagrammi aerei e le perizie tecniche vengono "tradotti" per il grande pubblico, rendendo evidente l'assurdità delle tesi del cedimento strutturale o della bomba a bordo. Il titolo, omaggio a Lucio Dalla, evoca il mare non più come luogo di vacanza, ma come custode oscuro di una verità che si è tentato di inabissare.

## **Ustica. Scenari di guerra Leonora Sartori, Andrea Vivaldo**

Pubblicato da BeccoGiallo, casa editrice specializzata nell'impegno civile attraverso il fumetto, quest'opera si pone l'obiettivo di ricostruire trent'anni di indagini, depistaggi e silenzi in un unico flusso narrativo visivo. La forza di questo fumetto risiede nella capacità di trasformare dati tecnici ostici (perizie radaristiche, tracciati di volo, scenari di abbattimento) in immagini immediate.

## **CINEMA**

### **IL MURO DI GOMMA (1991) - Marco Risi (Lungometraggio)**

Presentato alla Mostra del Cinema di Venezia nel 1991, il film è l'opera seminale del cinema d'impegno civile degli anni '90. Racconta dieci anni di indagini sulla strage attraverso lo sguardo di Rocco Ferrante (personaggio ispirato direttamente ad Andrea Purgatori), un giovane giornalista del *Corriere della Sera*. Il titolo è diventato una locuzione d'uso comune nel linguaggio politico e sociale italiano per descrivere l'impenetrabilità delle istituzioni e la strategia del silenzio e del depistaggio. Risi mette in scena il contrasto tra la vitalità solitaria del giornalista e la staticità polverosa e oscura degli uffici ministeriali e dei vertici militari.

### **USTICA (2016) - Renzo Martinelli (Lungometraggio)**

Opera che ha generato critiche e controversie. La "rappresentazione negativa" di un evento è un dato analitico prezioso perché rivela le tensioni tra **verità storica, narrazione spettacolare e sensibilità dei sopravvissuti**. **Analizzare la 'rappresentazione negativa' permette di riflettere sul confine etico del narratore**

**Il conflitto con l'Associazione dei Parenti:** Molte critiche a queste opere nascono dal fatto che chi ha vissuto il dolore sulla propria pelle non sempre accetta la spettacolarizzazione del trauma o l'inserimento di elementi di *fiction* (come storie d'amore o personaggi inventati) dentro una tragedia reale.

**L'estetica:** Martinelli utilizza massicciamente gli effetti speciali digitali (CGI) per ricostruire ciò che è accaduto in volo. Mostrare queste opere permette di studiare come il linguaggio cinematografico moderno a volte utilizzi Ustica non per fare memoria civile, ma come un "set" per thriller d'azione, rischiando di svuotare l'evento del suo significato politico profondo.

## VIDEOGIOCO

### Progetto Ustica (Videogioco di IV Productions)

**Progetto Ustica** pone il giocatore all'interno del DC9 poco dopo il decollo da un punto di vista soggettivo. Egli esplora la cabina, interagisce con l'ambiente e le persone e trova oggetti che sbloccano nuove funzionalità:

- **punti di vista intercambiabili** per vedere i fatti dalla posizione degli aerei militari coinvolti, uno schermo radar che chiarifica l'affollamento del cielo in quei momenti, un solitario pescatore notturno che guarda verso l'alto, e molto altro ancora;
- **trascrizioni** delle comunicazioni radio di quella notte fra il DC9 e le torri di controllo contattate durante il volo;
- **informazioni contestuali** sull'attività militare nel Tirreno a cavallo del 1980, indizi sugli eventi di quella notte e su ciò che è avvenuto in seguito.

**Progetto Ustica** non si propone né come una ricostruzione scientificamente accurata dei fatti, né come un gioco investigativo per scoprire la verità. **Progetto Ustica** è un gioco per la memoria. alcuni dettagli dello scenario sono veri, altri verosimili.

## DOCUMENTARI E SUPPORTI AUDIOVIDEO

il **Museo per la Memoria di Ustica** non solo come luogo di conservazione del relitto, ma come un vero e proprio **archivio multimediale attivo**. La lavagna digitale presente nel museo funge da ponte tra l'opera d'arte (l'installazione di Boltanski) e la documentazione storica, offrendo ai visitatori diversi "punti di vista" audiovisivi. Tra questi sono presenti: **Doc di Matrix, Malgrado tutto (Performance), Schegge (Rai), Atlantide - 40 anni di bugie (La7)**: Curato da Andrea Purgatori, rappresenta la sintesi definitiva del giornalismo d'inchiesta contemporaneo.

## ARTE VISIVA

### Lo stesso cielo - Antonello Ghezzi (Installazione d'arte visiva)

Attraverso un software astronomico, è stata ricostruita la mappa stellare esattamente come appariva sopra Ustica la sera del 27 giugno 1980, alle ore 20:59. Una riflessione sullo spazio condiviso, sul mistero che ci sovrasta. Un cielo che è stato teatro della tragedia, ma anche luogo di speranza, di connessione, di sogno.

### Allo stesso tempo - Giuseppe De Mattia (Installazione d'arte visiva e sonora)

*Allo stesso tempo* è un'opera che lavora sulla **sincronicità**. De Mattia ha rintracciato e collezionato oggetti, giornali, riviste e dischi che erano fisicamente presenti o in circolazione esattamente il 27 giugno 1980. L'installazione si compone di una parte visiva (gli oggetti dell'epoca) e una parte sonora cruciale: il suono del "silenzio" o dei rumori d'ambiente registrati attraverso supporti magnetici originali del periodo.

### Nino Migliori – Stragedia (Fotografia)

*Stragedia* è un progetto nato da una performance notturna all'interno del Museo di Bologna. Migliori ha illuminato i resti del DC-9 esclusivamente con la luce di una candela (o piccole torce mobili), scattando fotografie che catturano i dettagli della fusoliera tormentata. Il risultato è una serie di immagini dove il metallo sembra trasformarsi in materia organica, in pelle, in ossa o in paesaggi lunari.

## TEATRO

### ITGI Racconto per Ustica

Lo spettacolo è un'orazione civile messa in scena a Bologna. Marco Paolini, accompagnato dai testi densi e precisi dello scrittore Daniele Del Giudice, ricostruisce le 2 ore e 12 minuti del volo IH870. Il titolo riprende il codice di registrazione dell'aereo (I-TIGI). *I-TIGI* è l'oggetto culturale che ha **popolarizzato la verità giudiziaria**. Ha permesso a milioni di italiani (grazie alla diretta su Rai 2) di comprendere che quella di Ustica non era una "misteriosa sciagura", ma un evento con responsabilità e dinamiche ricostruibili. Nell'Atlante, rappresenta la **"Memoria Orale"**: la dimostrazione che il racconto a voce alta può abbattere il "muro di gomma".

**Accompagna il tutto la Ballata di Ustica di Giovanna Marini - Composizione per quartetto scritta per lo spettacolo.**

## PODCAST

### Disastri Podcast - 27 giugno 1980 - Ustica

All'interno di una serie dedicata ai grandi eventi catastrofici che hanno segnato la storia moderna, la puntata su Ustica si distingue per la capacità di sintetizzare decenni di misteri in un racconto audio di circa 1 ora. Il podcast utilizza il *sound design* per ricostruire l'atmosfera di quella notte, mescolando la narrazione di Restivo a materiali d'archivio e testimonianze.