



HIGHRES

BUONE PRATICHE MANUALE



sull'identificazione, la gestione
partecipativa, la narrazione digitale
e la promozione del patrimonio
culturale immateriale



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono esclusivamente quelli dell'autore e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva Europea per l'Istruzione e la Cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

HIGHRES - Aiutare la resilienza del patrimonio immateriale attraverso lo storytelling

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Partner del progetto

Associazione turistica Vidzeme (Lettonia) - Coordinatore

Eva Koljera, Jānis Sijāts, Raitis Sijāts, Signe Lorence

Università di Milano-Bicocca (Italia)

Nunzia Borrelli, Lisa N. R. Pigozzi, Giulia Mura

Università di Lusófona (Portogallo)

Mário Moutinho, Nathália Pamio Luiz, Maristela Simão

Centro di narrazione (Paesi Bassi)

Hester Tammes

Università di Jaén / CEI Patrimonio (Spagna)

Maria Isabel Moreno Montoro, Sara Robles Ávila, Alfredo Ureña Uceda, Pedro Ernesto Moreno Garcia

OnProjects (Spagna)

Leandro França, Jorge Contreras Ubric

Pubblicato da

ALTEZZE. 2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Agosto 2024

Autori

Squadra HIGHRES

Coordinatori della produzione

Associazione turistica Vidzeme

Sui progetti

Responsabile editoriale

Leandro França (OnProjects)

Design e impaginazione

Nuria Liébana (OnProjects)

Il sostegno della Commissione Europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Quest'opera è sotto licenza Creative Commons 3.0 Spagna, con riconoscimento non commerciale e senza opere derivate. Siete liberi di copiare, distribuire e comunicare pubblicamente l'opera alle seguenti condizioni:

- **Riconoscimento.** I crediti editoriali devono essere riconosciuti come specificato dall'autore o dal licenziante.
- **Nessun fine commerciale.** Non è consentito utilizzare quest'opera per scopi commerciali.
- **Nessun lavoro derivato.** Non è consentito alterare, trasformare o generare un'opera derivata da questo lavoro.

Quando si riutilizza o distribuisce quest'opera, è necessario indicare chiaramente i termini della relativa licenza. Alcune di queste condizioni possono non essere applicate se si ottiene l'autorizzazione del titolare del copyright.

Tutti i diritti derivanti dall'uso legittimo o da altre limitazioni previste dalla legge restano impregiudicati da quanto sopra.

La licenza completa è disponibile all'indirizzo: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



Indice dei contenuti

Sintesi	5
Capitolo 1: Storytelling multimediale ed esperienze immersive	12
1. Stazione di Aluksne Banitis: Preservare il patrimonio attraverso la narrazione multimediale	13
2. Parco archeologico di Araisi Ezerpils: Integrazione di leggende e archeologia per il turismo culturale	22
Capitolo 2: Coinvolgimento della comunità e arte collaborativa	32
3. "Raíces": Il potenziamento delle narrazioni comunitarie attraverso l'arte collaborativa	33
4. "Vientos del Tiempo": Far rivivere le tradizioni orali attraverso il teatro e i media digitali	41
Capitolo 3: Strumenti digitali per l'accessibilità e il coinvolgimento	50
5. Individuare il patrimonio immateriale: aumentare la consapevolezza del pubblico con i codici QR	51
6. Il Museo nazionale dell'Olocausto: La narrazione digitale per la conservazione storica	59
Capitolo 4: Rivitalizzare le pratiche tradizionali	68
7. "Alberi di Maggio: Rivitalizzare la musica e l'artigianato tradizionali attraverso i media digitali	69
8. "Il Filò delle Agane: Preservare le tradizioni orali attraverso il racconto comunitario	79
Capitolo 5: Sviluppo rurale e integrazione culturale	88
9. Il museo nel villaggio: Connettere le comunità rurali con le istituzioni culturali	89
10. Ecomuseo Corvo: Coinvolgere le comunità nella conservazione e nell'educazione del patrimonio	103
Conclusione	114

Sintesi

Questo manuale di buone pratiche è il primo risultato dell'iniziativa "Helping Intangible Heritage Resilience through Storytelling" (HIGHRES), un progetto Europeo finanziato dal Programma Erasmus+. Il progetto mira a dotare le comunità rurali delle competenze necessarie per comprendere, conservare, trasmettere e promuovere il loro patrimonio culturale immateriale (ICH) attraverso la narrazione digitale. Sfruttando il potere della narrazione digitale, HIGHRES cerca di creare nuove opportunità e di affrontare le disuguaglianze nelle aree rurali. Il consorzio comprende sei partner di cinque Paesi diversi, che rappresentano diversi contesti culturali all'interno dell'UE, tra cui l'Europa meridionale (Spagna, Portogallo e Italia), l'Europa centrale (Paesi Bassi) e l'Europa orientale (Lettonia).

HIGHRES promuove l'uso del digital storytelling per preservare l'ICH e valorizzare le aree rurali e il turismo culturale sostenibile. L'iniziativa mira a contribuire allo sviluppo rurale, alla crescita economica e alla coesione sociale coinvolgendo attivamente le comunità rurali e migliorando le loro competenze digitali. Questo manuale si concentra sull'identificazione, la gestione partecipativa, la narrazione digitale e la promozione del patrimonio culturale immateriale, fornendo preziose intuizioni e metodologie che le parti interessate potranno adattare e implementare nei loro contesti specifici.

Il Patrimonio culturale immateriale va oltre i monumenti fisici e le collezioni, comprendendo le tradizioni e le espressioni viventi tramandate di generazione in generazione, tra cui le tradizioni e le espressioni orali, le arti dello spettacolo, le pratiche sociali, i rituali e gli eventi festivi, le conoscenze e le pratiche riguardanti la natura e l'universo e l'artigianato tradizionale¹. Il Digital Storytelling rappresenta l'evoluzione moderna della narrazione, che utilizza strumenti digitali per creare narrazioni coinvolgenti che trasportano il pubblico in luoghi e momenti iconici del nostro patrimonio culturale. Combinando questi concetti, HIGHRES mira a preservare e promuovere l'ICH in modo coinvolgente, accessibile e d'impatto.

Il manuale presenta dieci casi di studio provenienti da cinque Paesi (Italia, Lettonia, Paesi Bassi, Portogallo e Spagna), che mostrano approcci innovativi alla conservazione e alla promozione dell'ICH attraverso lo storytelling digitale. I casi studio sono stati selezionati, nei Paesi partecipanti, per coprire diversi livelli di competenza in materia di identificazione, gestione partecipativa, narrazione digitale e promozione del patrimonio culturale immateriale, riflettendo un'ampia gamma di approcci e contesti. Insieme, si completano a vicenda per fornire una comprensione completa delle metodologie efficaci.

I partner del progetto hanno condotto una ricerca documentaria esaminando le informazioni disponibili sulle iniziative selezionate. Hanno inoltre condotto interviste semi-strutturate con le parti interessate per ottenere ulteriori approfondimenti e raccogliere materiale aggiuntivo. Un'analisi approfondita dei dati raccolti è stata poi

effettuata per produrre il contenuto di questo manuale di buone pratiche.

Ogni caso di studio è strutturato in sei sezioni principali: Introduzione, Descrizione dell'ICH coinvolto, Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale, Pubblico e metodologie, Aspetti innovativi e Impatto. Queste sezioni forniscono complessivamente un'analisi completa delle diverse pratiche utilizzate in contesti differenti per salvaguardare e diffondere l'ICH.

I casi di studio sono organizzati in capitoli tematici, che riflettono il loro obiettivo primario e la loro metodologia. Questa struttura mira a facilitare la consultazione e a mettere in evidenza le varie strategie utilizzate in diversi contesti culturali e sociali.



Capitolo 1: Narrazione multimediale ed esperienze immersive



1. Stazione di Aluksne Banitis: Preservare il patrimonio attraverso la narrazione multimediale

- **Focus:** Utilizzare le tecnologie multimediali per creare un'esperienza di visita coinvolgente e immersiva che metta in luce la storia e il patrimonio locale, stimolando lo sviluppo economico locale e promuovendo il turismo sostenibile.

Questa iniziativa utilizza proiezioni multimediali per offrire ai visitatori una narrazione immersiva della linea ferroviaria Banitis, mescolando fatti storici e storie personali della comunità. L'approccio innovativo include paesaggi video e ricordi locali, offrendo un'esperienza di visita coinvolgente.

2. Parco archeologico di Arais Ezerpils: Integrazione di leggende e archeologia per il turismo culturale

- **Focus:** Combinare fatti storici, mitologia e folklore locale in un'esposizione multimediale per migliorare il coinvolgimento dei visitatori e promuovere il turismo culturale.

Il parco integra i reperti archeologici con le leggende locali attraverso una mostra multimediale. Questo approccio non solo preserva i manufatti storici, ma dà anche vita ai miti, coinvolgendo i visitatori con un formato di narrazione dinamica.

¹ In questo manuale abbiamo considerato i cinque grandi ambiti in cui si manifesta il CIC, come proposto dalla [Convenzione dell'UNESCO del 2003 per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale](#).

Capitolo 2: Coinvolgimento della comunità e arte collaborativa



3. "Raíces": Il potenziamento delle narrazioni comunitarie attraverso l'arte collaborativa

- **Obiettivo:** Utilizzare l'arte collaborativa e la narrazione per responsabilizzare i membri della comunità, documentare il patrimonio locale e migliorare la coesione sociale.

Questo progetto coinvolge i membri della comunità nella creazione di opere d'arte che riflettono le loro storie di vita e le tradizioni locali. La natura collaborativa del progetto favorisce un senso di appartenenza e di orgoglio tra i partecipanti, migliorando la coesione sociale.

4. "Vientos del Tiempo": Far rivivere le tradizioni orali attraverso il teatro e i media digitali

- **Obiettivo:** Coinvolgere la comunità nella conservazione e nella promozione del patrimonio locale attraverso spettacoli teatrali e media digitali.

Unendo teatro e media digitali, questa iniziativa fa rivivere le tradizioni orali e la storia locale. I membri della comunità partecipano attivamente agli spettacoli, rendendo la conservazione del patrimonio un processo condiviso e dinamico.

Capitolo 3: Strumenti digitali per l'accessibilità e il coinvolgimento



5. Individuare il patrimonio immateriale: aumentare la consapevolezza del pubblico con i codici QR

- **Focus:** Utilizzare i codici QR per rendere il patrimonio culturale immateriale accessibile e coinvolgente per il pubblico, favorendo un maggiore apprezzamento e interazione.

Questo progetto utilizza i codici QR per fornire un facile accesso alle informazioni sul patrimonio culturale immateriale in vari luoghi. L'approccio digitale aumenta la consapevolezza e il coinvolgimento del pubblico, rendendo il patrimonio accessibile a un pubblico più ampio.

6. Il Museo nazionale dell'Olocausto: La narrazione digitale per la conservazione storica

- **Focus:** Sfruttare gli strumenti digitali e le narrazioni personali per educare e coinvolgere i visitatori sull'Olocausto, garantendo la conservazione storica e una narrazione d'impatto.

Il museo utilizza la narrazione digitale per presentare le storie personali dei sopravvissuti all'Olocausto. Questo metodo garantisce un'esperienza potente che preserva la memoria storica attraverso storie personali di grande impatto.

Capitolo 4: Rivitalizzare le pratiche tradizionali



7. "Alberi di Maggio: Rivitalizzare la musica e l'artigianato tradizionali attraverso i media digitali

- **Focus:** Utilizzare i media digitali per documentare e promuovere la musica tradizionale, l'artigianato e le pratiche sociali, assicurandone la conservazione e la trasmissione alle generazioni future.

Questo progetto documenta e promuove la musica e l'artigianato tradizionali utilizzando i media digitali. In questo modo, garantisce la conservazione e la trasmissione di queste pratiche alle generazioni future.

8. "Il Filò delle Agane: Preservare le tradizioni orali attraverso il racconto comunitario

- **Obiettivo:** Coinvolgere le comunità locali nella conservazione e condivisione delle tradizioni orali attraverso la narrazione, i media digitali e i programmi educativi.

L'iniziativa preserva e condivide le tradizioni orali attraverso la narrazione comunitaria, arricchita da media digitali e programmi educativi. Questo approccio garantisce la continuità del patrimonio locale in un contesto moderno.

Capitolo 5: Rurale Sviluppo e integrazione culturale



9. Il museo nel villaggio: Connettere le comunità rurali con le istituzioni culturali

- **Focus:** Collegare le comunità rurali e le istituzioni culturali attraverso progetti artistici e di narrazione partecipata che promuovono la coesione sociale e la consapevolezza culturale.

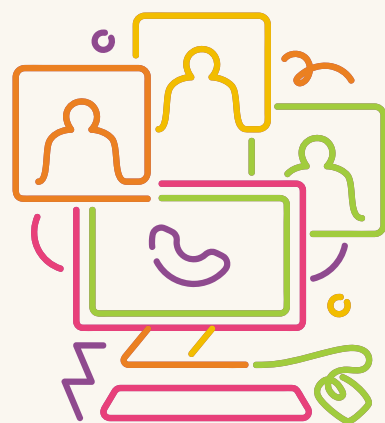
Questo progetto mette in contatto le comunità rurali con i musei attraverso le arti partecipative e la narrazione. L'iniziativa promuove la coesione sociale e la consapevolezza culturale, integrando il patrimonio locale in narrazioni culturali più ampie.

10. Ecomuseo Corvo: Coinvolgere le comunità nella conservazione e nell'educazione del patrimonio

- **Obiettivo:** Promuovere il patrimonio locale attraverso la partecipazione della comunità, l'educazione e la narrazione digitale per favorire l'identità culturale e il turismo sostenibile.

L'ecomuseo coinvolge la comunità locale nella conservazione e nella promozione del suo patrimonio. Attraverso l'educazione e la narrazione digitale, l'iniziativa favorisce l'identità culturale e promuove il turismo sostenibile.

Vi invitiamo ad approfondire questi casi di studio e a scoprire i modi innovativi in cui le comunità europee stanno preservando il loro patrimonio e plasmando il loro futuro. Lasciate che queste storie vi ispirino a sfruttare il potere della narrazione digitale per celebrare e salvaguardare la nostra eredità culturale condivisa.



Capitolo 1:

Storytelling multimediale ed esperienze immersive



1. Stazione di Aluksne Banitis: Preservare il patrimonio attraverso la narrazione multimediale

Sezione 1. Introduzione

1.1. Informazioni generali

Nome dell'iniziativa: Esposizione multimediale della stazione di Aluksne Banitis

Luogo: [Comune della regione di Aluksne, Vidzeme, Lettonia](#)

Nome del promotore: Centro di informazione turistica Di Aluksne

Tipo di ente: Ufficio del turismo

Proprietà: Pubblica

Contatti e Dettagli sulla comunicazione:

✉ stacija@aluksne.lv

🌐 [visitaluksne.lv/visita/
aluksnes-banisa-stacija/](http://visitaluksne.lv/visita/aluksnes-banisa-stacija/)

f [AluksnesBanisastacija](#)

📷 [aluksnesbanisastacija](#)

1. Stazione di Aluksne Banitis

Il progetto Aluksne Banitis Station, sviluppato dal Comune della regione di Aluksne in Lettonia, è un vecchio deposito bagagli ristrutturato che ora ospita un'esposizione multimediale. La mostra riflette le storie della popolazione locale legate al treno a scartamento ridotto Banitis e alla sua linea ferroviaria Aluksne-Gulbene. Il Banitis è l'unica linea ferroviaria a scartamento ridotto pienamente operativa negli Stati baltici che funziona come trasporto pubblico, il che la rende una parte significativa dell'identità della comunità locale.



Il granaio ristrutturato della stazione, dove si trova l'esposizione multimediale.
Fonte: Centro informazioni turistiche del Comune di Aluksnes.



Interno dell'esposizione presso la stazione di Aluksnes Banitis. Fonte: Centro informazioni turistiche del Comune di Aluksnes.

Inaugurata nel 2018, l'esposizione presenta i ricordi della popolazione locale su ogni stazione della linea ferroviaria. I visitatori possono sperimentare un viaggio virtuale sul treno sedendosi a un finestrino imitato, dove vedono il paesaggio che passa e ascoltano le storie legate a ogni stazione narrate dagli abitanti del luogo.

Il tema centrale dell'esposizione è Banitis come amico, aiutante e ispiratore. Le storie sono stagionali: dieci sono state registrate e filmate in estate e dieci in inverno. La Stazione Aluksne Banitis continua a ricevere nuove storie dalla comunità locale, che vengono registrate e pubblicate sulla sua pagina Facebook. Questa raccolta continua garantisce la conservazione e la diffusione del patrimonio culturale associato al Banitis.

1. Stazione di Aluksne Banitis

1.2. Informazioni sull'iniziativa

- Persona di contatto:** Dace Bumbiere-Augule

Posizione: Responsabile della stazione di Aluksne Banitis

Numero di persone coinvolte: 10 (piccolo team)
- Profilo delle persone coinvolte:** personale, partner esterni

Qualifica/formazione delle persone coinvolte: accademici/ricercatori, professionisti museali, esperti tecnici

Sezione 2. Descrizione dell'ICH coinvolto

Tipo di ICH:

Pratiche sociali, rituali ed eventi festivi

Riconoscimento dell'ICH:



Coinvolgimento della comunità nell'identificazione e nella gestione dell'ICH:



Il progetto della stazione di Aluksne Banitis ha raccolto e conservato con successo un patrimonio culturale immateriale di inestimabile valore, profondamente radicato nelle esperienze collettive legate alla linea ferroviaria Aluksne-Gulbene e alle sue operazioni. Queste storie, raccolte da ex capistazione, ferrovieri e passeggeri, offrono uno spaccato unico della vita lungo la linea del Banitis, rivelando le dinamiche sociali, economiche e culturali che hanno plasmato la comunità locale.

La linea ferroviaria Aluksne-Gulbene è classificata come Monumento di importanza nazionale, uno status raggiunto grazie alla dedizione e all'entusiasmo di coloro che hanno lavorato instancabilmente per preservarla. Oggi, oltre a servire come mezzo di trasporto pubblico per gli abitanti del luogo, il treno Banitis è diventato una delle attrazioni turistiche preferite. Tuttavia, l'esistenza della ferrovia dipende in larga misura da meccanici specializzati, macchinisti e altri specialisti, le cui competenze stanno gradualmente diminuendo.

1. Stazione di Aluksne Banitis

Il progetto mira a sensibilizzare e ad attirare le nuove generazioni per sostenere le attività della ferrovia. La stazione di Aluksne Banitis, attraverso le sue storie digitalizzate, non solo conserva questo patrimonio ma svolge anche un ruolo cruciale di marketing per la ferrovia. La stazione è molto attiva sui social media, in particolare su Facebook, dove pubblica queste storie. *"Possiamo notare che sempre più persone del posto iniziano a seguire il nostro profilo Facebook e a commentare"*, dice Dace Bumbiere-Augule, direttore della stazione di Aluksne Banitis.

"Inizialmente c'è stata una duplice reazione da parte della comunità locale per l'investimento di denaro pubblico in qualcosa come la ricostruzione del vecchio finile della stazione invece che nell'ospedale o nell'assistenza sociale, ma allo stesso tempo il treno a scartamento ridotto Banitis è sempre stato una parte molto importante e forte della loro identità".

Per promuovere ulteriormente la ferrovia e il suo patrimonio, la stazione di Aluksne Banitis ha preparato le candidature per vari premi, ottenendo importanti riconoscimenti. L'esposizione ha vinto diversi premi di architettura e design, nonché il premio *"Destinazione di turismo culturale sostenibile 2020"* della Rete europea del turismo culturale (ECTN). Inoltre, la Stazione di Aluksne Banitis è stata nominata da EMYA2022 (European Museum of the Year 2022) tra i 60 migliori musei d'Europa.

"Quando i primi premi hanno iniziato ad arrivare e con essi i turisti, anche gli scettici sul progetto hanno riconosciuto l'importanza socio-economica della Stazione di Aluksne Banitis", commenta Dace Bumbiere-Augule.

Per celebrare il quinto anniversario dell'esposizione, il Centro informazioni turistiche di Aluksne ha pubblicato la rivista *"Le storie della stazione di Aluksnes Banitis"*, con l'obiettivo di conservare e divulgare i ricordi della comunità legati alla ferrovia Aluksne-Gulbene e incoraggiare le visite all'esposizione.

Nel complesso, il progetto della Stazione di Aluksne Banitis preserva, promuove e rivitalizza efficacemente il patrimonio culturale immateriale associato alla ferrovia del Banitis, garantendone la continuità per le generazioni future e incentivando il turismo culturale nella regione.



Il team della stazione di Aluksnes Banitis riceve il premio EMYA2022. © Centro informazioni turistiche del Comune di Aluksnes.

1. Stazione di Aluksne Banitis

Sezione 3. Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale

Processo di creazione del contenuto



Come si comunica in formato digitale?

? Audiovisivi, multimedia

On mostra in loco, social media

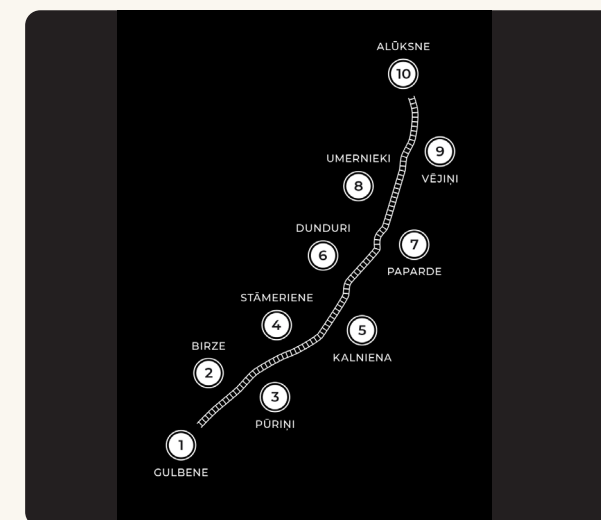


Alla stazione di Aluksne Banitis, lo storytelling multimediale dà vita alla narrazione del Banitis, ritraendolo come amico, aiutante e ispiratore. Questo approccio fonde vista, suono ed emozioni, sottolineando che l'essenza del viaggio non sta solo nel raggiungere la destinazione, ma anche nei ricordi e nei legami creati lungo il percorso.

Il team creativo della stazione di Aluksnes Banitis aveva una visione chiara dell'esposizione. L'obiettivo era quello di combinare i paesaggi video con i ricordi della gente del posto sulla ferrovia a scartamento ridotto di Banitis, collegandola a vari eventi storici e mostrando gli aspetti tecnici e le operazioni della linea ferroviaria.

Le storie sono state raccolte durante le conversazioni quotidiane con gli abitanti del luogo legati alla linea ferroviaria Aluksne-Gulbene. I narratori promettenti sono stati invitati a condividere le loro storie con la telecamera. La società di produzione *"Jura Podnieka studija"*, esperta nella realizzazione di documentari, si è occupata delle riprese.

Mappa delle stazioni della linea ferroviaria Aluksne-Gulbene. Fonte: Centro informazioni turistiche del Comune di Aluksnes.



Il processo di ripresa si è svolto in due fasi: la ripresa dei paesaggi di passaggio e delle scene di salita e discesa dal treno, seguita dalla registrazione delle storie personali.

1. Stazione di Aluksne Banitis

Questi elementi sono stati poi combinati. Le riprese invernali sono state particolarmente impegnative, con temperature di -20°C durante la pandemia COVID-19, che hanno limitato il numero di persone che potevano riunirsi. Alcune storie video mostrano persone che indossano maschere, documentando la storia recente della COVID-19.



Processo di ripresa durante l'inverno e il periodo della Covid-19.
Fonte: Centro informazioni turistiche del Comune di Aluksnes.

Questo approccio innovativo preserva e diffonde efficacemente il patrimonio culturale della ferrovia del Banitis, rendendolo accessibile a un pubblico più vasto.

3.1. Popolazione locale

L'iniziativa di ristrutturazione del vecchio fienile vuoto della stazione di Aluksne, di proprietà del Comune di Aluksne, mirava a trasformarlo in un'attrazione turistica che raccontasse la storia del treno Banitis. Il fulcro di questa iniziativa è stata la collaborazione con la comunità locale, le cui storie e ricordi sono il cuore dell'esposizione.

I residenti sono stati coinvolti attivamente nella definizione dei contenuti attraverso incontri partecipativi, interviste ed eventi comunitari. Ad Aluksne, una provincia in cui le persone si conoscono bene, il metodo più efficace per coinvolgere

1. Stazione di Aluksne Banitis

la popolazione locale è stato il "passaparola" e le relazioni personali.

Tra i partecipanti iniziali c'erano coloro che lavoravano sulla linea ferroviaria e sul treno, i residenti che vivevano vicino alle stazioni e le persone che utilizzavano il treno, come gli studenti che si recavano a scuola.

Man mano che le prime memorie venivano pubblicate all'esposizione e alla stazione di Aluksnes Banitis, iniziavano ad arrivare altre storie. Questa crescente raccolta di racconti ha arricchito ulteriormente il progetto. *"Nel percepire e concepire mentalmente il progetto della mostra, abbiamo pensato al patriottismo locale, al potere e alle storie del luogo e alle persone per le quali il Banitis era, è e sarà parte della loro vita quotidiana"* commenta Inguna Elere dell'azienda "H2E Design", che ha partecipato al team creativo della mostra.

Questo approccio guidato dalla comunità ha garantito che l'esposizione rappresentasse autenticamente il patrimonio culturale e la memoria collettiva della linea ferroviaria Aluksne-Gulbene.

Sezione 4. Pubblico e metodologie

Pubblico di riferimento:
turisti/visitatori

Portata:



Obiettivo della condivisione delle storie:



Frequenza: Attività permanente

La diffusione delle narrazioni della stazione di Aluksnes Banitis impiega diverse strategie per raggiungere un ampio pubblico e garantire la conservazione e l'apprezzamento del patrimonio culturale immateriale rappresentato. La piattaforma di comunicazione principale è Facebook, dove vengono pubblicate regolarmente nuove storie della comunità locale. Inoltre, per attirare un pubblico più giovane si utilizza Instagram, con un personaggio speciale, la volpe, che guida i bambini attraverso le storie dell'esposizione.

Inoltre, la stazione di Aluksnes Banitis collabora con la scuola d'arte locale e altre istituzioni educative per promuovere la storia di Banitis attraverso laboratori creativi. Questi laboratori coinvolgono gli studenti e favoriscono un legame più profondo con il patrimonio culturale, assicurandone la trasmissione alle generazioni future.

Sfruttando i social media e le partnership educative, la stazione di Aluksnes Banitis diffonde efficacemente il suo ricco patrimonio, coinvolgendo un pubblico eterogeneo e promuovendo un forte senso di identità della comunità.

1. Stazione di Aluksne Banitis



La stazione di Aluksnes Banitis collabora con la scuola d'arte locale. Fonte: Centro informazioni turistiche del Comune di Aluksnes.

Sono stati organizzati eventi pubblici speciali per presentare le storie di Banitis alla comunità. Questi incontri fungono da piattaforme per il dialogo, la riflessione e la narrazione, consentendo ai partecipanti di entrare in contatto con la ferrovia come parte del loro patrimonio e della loro identità.

L'esposizione attira turisti dalla Lettonia e dall'estero. Che siano appassionati di ferrovie, amanti della storia o viaggiatori curiosi, i visitatori sono attratti dall'esperienza unica e autentica del funzionamento della ferrovia e della vita locale lungo il suo percorso.

"C'è sempre interesse per le ferrovie in tutto il mondo. Hanno un'aura di romanticismo e sentimento. Altrettanto importanti sono le storie delle persone che lavorano in ferrovia. Possiamo considerare la linea ferroviaria a scartamento ridotto Aluksne-Gulbene come una ferrovia del mondo" commenta Dace Bumbiere Augule.

Sezione 5. Aspetti innovativi

L'iniziativa di digitalizzare e presentare le storie locali alla stazione di Aluksnes Banitis rappresenta un approccio innovativo alla conservazione e alla divulgazione del patrimonio. Utilizzando le tecnologie multimediali, i visitatori sono immersi in una narrazione coinvolgente che fa rivivere la linea ferroviaria di Banitis.

L'esposizione evoca l'esperienza di essere un passeggero del treno Aluksnes-Gulbene Banitis. Attraverso i finestrini simulati delle carrozze, i visitatori vedono il paesaggio che passa e ascoltano i ricordi del Banitis e delle dieci stazioni lungo il percorso. Per ottenere questo effetto è stato necessario un lavoro di squadra multidisciplinare, con il concetto creativo progettato da "H2E Design"..

La stazione Banitis di Aluksnes si avvale di comunicazione online, programmi educativi, eventi comunitari e collaborazioni con organizzazioni culturali e turistiche. Rendendo le storie accessibili a persone di età e background diversi, l'iniziativa promuove una maggiore consapevolezza, apprezzamento e impegno nei confronti del patrimonio culturale. La sostenibilità è stata una considerazione fondamentale nella pianificazione dell'esposizione, con sforzi volti a garantire la sostenibilità a lungo termine attraverso una progettazione, materiali e realizzazione accurati.

"È importante che l'esposizione possa essere integrata con nuovi contenuti per attirare visite ripetute. Il team della stazione di Aluksnes Banitis ha raggiunto questo obiettivo aggiungendo nuove storie locali digitalizzate all'esposizione. Ora ci sono storie estive e invernali, con la possibilità di aggiungere altri contenuti in futuro" commenta Inguna Elere.

1. Stazione di Aluksne Banitis

Sezione 6. Impatto

Impatto sul turismo:



Impatto sullo sviluppo sostenibile locale:



L'apertura dell'esposizione presso la stazione di Aluksnes Banitis fa parte di un progetto più ampio volto a migliorare in modo significativo le infrastrutture circostanti. Ciò comprendeva l'adeguamento di strade, marciapiedi e aree di parcheggio, nonché la creazione di stand per le biciclette. Questi miglioramenti hanno catalizzato lo sviluppo dell'intero quartiere della stazione, con particolare beneficio per il settore dell'ospitalità.

Nella stazione è stato aperto il caffè "Tvaiks un Ogle" e nell'edificio del vecchio albergo ferroviario è stato aperto il "Bahnhofs Hotel". La Business Station, inaugurata di recente, ha attirato diverse attività commerciali, tra cui un laboratorio di ceramica, un produttore di pesce, uno studio di stampa e una birreria, che organizzano eventi.

Un vecchio granaio costruito nel 1939 è stato trasformato da un proprietario privato in una mostra di motori. I residenti del quartiere della stazione sono diventati ambasciatori del treno e della ferrovia Banitis, inserendolo nelle loro storie, attività di marketing e decorazioni.

Le nuove attività commerciali offrono agli abitanti della zona l'opportunità di riunirsi e trascorrere del tempo. All'esterno della stazione di Aluksnes Banitis c'è un punto di mobilità per le biciclette e il percorso di Banitis fa parte del percorso ciclabile a lunga distanza "Ferrovia verde". I visitatori possono prendere il treno e scendere alle stazioni per continuare il viaggio in bicicletta.

"Alcuni anni fa, il quartiere intorno alla stazione di Aluksne era molto depresso e abbandonato, la parte più sgradevole della città. Ma grazie a sogni coraggiosi, a progetti ben studiati e alla determinazione del Comune, è diventato l'orgoglio della nostra città", dice Ivete Velkere, responsabile del Centro informazioni turistiche di Aluksne. "Gli imprenditori locali hanno creduto nello sviluppo del quartiere e ora stiamo lavorando insieme. È come un effetto palla di neve: un'iniziativa attira l'altra. L'impulso per tutto questo sviluppo è stato l'apertura della stazione di Aluksnes Banitis con le storie della comunità locale".

Nel suo primo anno, il 2018, la Stazione di Aluksnes Banitis ha attirato 2312 visitatori. Il numero di visitatori ha raggiunto un picco di 9896 nel 2020 e negli ultimi due anni si è stabilizzato intorno ai 7000 visitatori all'anno. Nel 2023, il 6,13% dei visitatori era costituito da turisti stranieri, con i vicini estoni che costituivano il gruppo più numeroso, insieme a visitatori provenienti da vari altri Paesi.

"Durante i primi anni di apertura, l'esposizione è stata un'importante calamita per attirare visitatori ad Aluksne. Circa il 50% dei visitatori è venuto appositamente per l'esposizione" afferma Dace Bumbiere-Augule.



2. Parco archeologico di Araisi Ezerpils: Integrare leggende e archeologia per il turismo culturale

Sezione 1. Introduzione

1.1. Informazioni generali

Nome dell'iniziativa: Leggenda del Lago Volante di Araisi

Luogo: [Parrocchia di Drabesi, Comune di Cēsis, Vidzeme, Lettonia](#)

Nome del promotore: Parco archeologico di Araisi Ezerpils

Tipo di entità: Parco archeologico

Proprietà: Pubblica

**Contatti e
Dettagli sulla comunicazione:**

✉ ezerpils@cesunovads.lv

🌐 www.araisi.com

📘 [AraisuEzerpils](#)

📷 [ezerpils](#)

2. Parco archeologico di Araisi Ezerpils

Il Parco archeologico di Araisi Ezerpils presenta un sito archeologico unico nel suo genere: un'abitazione lacustre di epoca vichinga risalente al IX-X secolo, abitata dagli antichi Latgaliani. Queste abitazioni lacustri sono una categoria distinta di monumenti archeologici in Lettonia, notevoli per la loro posizione in un lago, le loro eccellenti condizioni di conservazione e il loro stretto legame con il folklore.

Una di queste leggende sul lago Araisi narra di una ragazza che pascolava il bestiame in una valle quando vide avvicinarsi delle nuvole scure. Cercò di allontanare il bestiame, ma due capre continuarono a litigare. Gridando "Ārā āži, Ārā, āži!" (Uscite, capre!), il lago avrebbe scambiato il suo nome con "Araisi" e avrebbe inondato la valle, risparmiando solo la ragazza. Nelle giornate limpide si può vedere un'ascia incastrata in un angolo della casa sott'acqua, che non arrugginisce mai.



Scoperta dell'insediamento del 9-10° secolo nel lago Araisi nel 1969. Fonte: Parco archeologico di Araisi Ezerpils.

L'archeologo Jānis Apals ha studiato il folklore dei laghi che inondano gli edifici antichi. Per verificare queste leggende, imparò a immergersi e condusse le prime spedizioni archeologiche subacquee in Lettonia. Esplorò più di 100 laghi, scoprendo antiche dimore in 10 di essi, dimostrando che alcune leggende erano vere.

Gli scavi effettuati al lago Araisi tra il 1965-1969 e il 1975-1979 hanno rivelato i resti di quasi 150 edifici in legno e portato alla luce circa 3.500 manufatti e 120 vasi di ceramica intatti. Circa il 40% dei manufatti era costituito da materiali organici come legno, bastone e corteccia di betulla.

Grazie alla ricchezza dei reperti archeologici, è stata intrapresa una ricostruzione scientifica dell'insediamento sul lago, che ha portato alla creazione del Parco archeologico di Araisi Ezerpils per condividere questa storia con il grande pubblico.

L'antica leggenda del lago volante di Araisi è conservata attraverso le narrazioni delle guide, i programmi educativi e una nuova esposizione digitale. La leggenda fa anche parte del gioco interattivo di orientamento "Araišu legendas", accessibile a tutti i visitatori.

2. Parco archeologico di Arais Ezerpils

1.2. Informazioni sull'iniziativa

Persona di contatto: Eva Koljera

Posizione: Responsabile del Parco archeologico di Āraiši Ezerpils

Numero di persone coinvolte:
Squadra media

Profilo delle persone coinvolte:
personale, partner esterni

Qualifica/formazione delle persone coinvolte: accademici/ricercatori, professionisti museali, esperti tecnici



Insedimento sul lago Arais. Fonte: Parco archeologico di Arais Ezerpils.

Sezione 2. Descrizione dell'ICH coinvolto

Tipo di ICH:



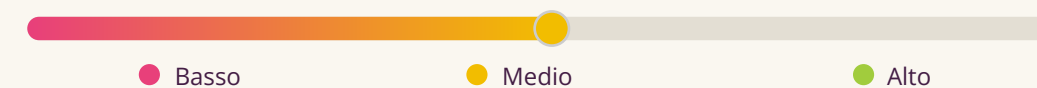
Tradizioni orali ed espressioni

Riconoscimento dell'ICH:



2. Parco archeologico di Arais Ezerpils

Coinvolgimento della comunità nell'identificazione e nella gestione dell'ICH:



Come molte leggende, anche quella del lago Arais è stata tramandata di generazione in generazione soprattutto attraverso la tradizione orale. Le leggende spesso incorporano elementi mitici, mescolando eventi storici e folklore. Nell'antico folklore lettone, il tema dei *"laghi volanti"* che cambiano luogo è piuttosto comune. Questi miti possono essere ricordi ereditati da antenati lontani, che raccontano di tempi in cui laghi e fiumi apparivano in luoghi nuovi, spesso legati a sacrifici umani o materiali. Alcune leggende fanno anche riferimento a isole mitiche con castelli o edifici che affondavano quando un lago *"atterrava"* dal cielo.

La leggenda del lago volante di Arais è stata documentata negli anni '30 dagli alunni della scuola locale di Arais, che hanno raccolto le storie degli anziani abitanti del luogo. Questa leggenda è conservata nella collezione dell'Archivio del folklore lettone (Latvijas Folkloras krātuve) ed è stata digitalizzata sul loro [sito web](#).

La narrazione digitale delle leggende locali conserva e celebra il ricco patrimonio culturale della regione. Questa conservazione aiuta a mantenere l'identità della comunità locale, promuovendo un senso di orgoglio e di legame con la terra. Tra queste leggende, quella del lago Arais è un bene culturale unico che fa rivivere la storia locale, attirando turisti interessati alla storia, al folklore e alle tradizioni della regione. La digitalizzazione creativa aggiunge profondità e interattività all'esperienza del visitatore, incoraggiando un'ulteriore esplorazione dell'area. Un aspetto fondamentale di questo sforzo è il coinvolgimento dei residenti locali nella promozione del loro patrimonio culturale.

Sezione 3. Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale

Processo di creazione del contenuto



Come si comunica in formato digitale?



Multimedia, giochi



Mostra in loco, piattaforma video/audio (piattaforma Actionbound)

Ci sono due iniziative chiave per digitalizzare la leggenda del lago Arais. Una è incorporata nell'esposizione del Centro visitatori del Parco archeologico di Arais Ezerpils, costruito nel 2020, e l'altra è un gioco interattivo disponibile sull'applicazione Actionbound, che presenta diverse leggende locali e il paesaggio più ampio di Arais.

2. Parco archeologico di Araisi Ezerpils

La digitalizzazione della leggenda del lago di Araisi è integrata nell'esposizione complessiva per offrire ai visitatori un'esperienza a più livelli, combinando fatti storici, mitologia e folklore locale. L'esposizione presenta preziosi manufatti che non sono mai stati disponibili al pubblico da quando sono stati scavati oltre 40 anni fa. Racconta la storia di questo sito unico e di come l'archeologo lettone Jānis Apals sia stato il pioniere dell'archeologia subacquea, scoprendo antichi edifici e manufatti di importanza internazionale. La narrazione fonde il patrimonio culturale intangibile del folklore con i manufatti materiali, utilizzando tecnologie multimediali per dare vita alla storia attraverso immagini, suoni e narrazione. Questo approccio coinvolge un pubblico di età e background diversi con elementi di mistero, avventura e scoperta.

Il concetto e la strategia dell'esposizione sono stati sviluppati dalla società di design "H2E Design", ispirandosi alla citazione dell'archeologa Janis Apals: *"Ho un solo sogno nella mia vita: far rivivere la dimora del lago Araisi"*. Questo tema è combinato con elementi mitici, che rivelano gradualmente informazioni sul sito archeologico e sulla leggenda. La strategia dell'esposizione è stata progettata in stretta collaborazione tra il team del Parco Archeologico, gli storici e il team creativo di "H2E Design". I testi e le idee sono stati testati con diverse parti interessate, compresi i rappresentanti della comunità locale.

L'insediamento del lago di Araisi è parte integrante del paesaggio culturale di Araisi, visto dalla comunità locale nel suo complesso. Dalle interviste è emerso che l'insediamento sul lago è considerato l'elemento principale del paesaggio. La comunità locale vede il turismo come un aspetto socio-economico positivo e suggerisce ulteriori sviluppi, come la creazione di percorsi a piedi e la valorizzazione del patrimonio culturale locale.



La popolazione locale esplora il proprio patrimonio. Fonte: Parco archeologico di Araisi Ezerpils.

2. Parco archeologico di Araisi Ezerpils

Si è deciso di esplorare e incorporare le leggende locali nei prodotti turistici, includendo la storia dell'insediamento del lago Araisi come parte del paesaggio culturale locale. Il gioco interattivo *"Araisu Legendas"* è stato sviluppato da Linards Strazdins, uno studente del corso di *"Organizzazione e gestione del turismo"* della scuola superiore di Vidzeme. Strazdins ha condotto una ricerca bibliografica e ha intervistato i residenti locali per raccogliere le storie. I membri della comunità hanno testato la versione pilota del gioco.

Il gioco incorpora sfide interattive e quiz che richiedono ai giocatori di esplorare i temi delle leggende e il paesaggio circostante, rendendo queste storie accessibili ed emozionanti per i turisti.

"Il turismo deve essere uno dei valori principali di Araisi. Ma dobbiamo combinare tutti gli oggetti e le storie possibili. Abbiamo bisogno di percorsi a piedi e di collegamenti con la vicina città di Cesis" commenta Talis, riflettendo la visione della comunità per uno sviluppo turistico integrato.

Questo approccio collaborativo e innovativo garantisce che il ricco patrimonio culturale di Araisi sia conservato, celebrato e reso accessibile a un pubblico più ampio attraverso moderni formati digitali.

3.1. Popolazione locale

Araisi, una piccola località della parrocchia di Drabesi, ospita una comunità attiva di residenti che hanno formato un'associazione dedicata all'esplorazione e alla conservazione del patrimonio culturale locale attraverso spedizioni annuali.

Il Parco archeologico di Araisu Ezerpils mantiene un forte rapporto con la comunità locale, accogliendo le sue opinioni e i suoi suggerimenti. Prima dell'apertura al pubblico della nuova esposizione che presenta la leggenda multimediale del Lago Araisi, la comunità locale è stata invitata per un'anteprima esclusiva. Grazie alle attività del Parco, la leggenda rimane viva e conosciuta dalla popolazione locale.

Nelle interviste, i residenti esprimono il loro orgoglio per il luogo in cui sorge il lago e per l'esposizione, condividendo la storia con i visitatori. Dina osserva, *"Qui si sentono radici storiche molto antiche. Anche se non si è particolarmente interessati alla storia, l'abitante locale capisce di vivere in un luogo dove molte generazioni hanno vissuto in precedenza. Sono cresciuta con il sito abitativo del lago Araisi. Vedendo il suo processo di ricostruzione e sviluppo, mi sento sempre molto speciale qui"*. Vineta aggiunge, *"Penso che le cose intangibili siano quelle che garantiscono il benessere di questo luogo. Abbiamo un paesaggio molto bello e ci sono le storie"*.

Per stimolare le pratiche di narrazione all'interno della comunità locale, il Parco archeologico ha organizzato un laboratorio di narrazione. Il Parco collabora inoltre strettamente con la scuola locale, incoraggiando i bambini a partecipare creando opere d'arte e scrivendo storie ispirate alla leggenda del Lago Araisi e alla storia dell'archeologa Janis Apals. Questo impegno garantisce che la leggenda venga preservata e trasmessa alle generazioni future, promuovendo un senso di orgoglio e di legame con il proprio patrimonio.

2. Parco archeologico di Arais Ezerpils



Focus group della comunità locale. Fonte: Parco archeologico di Arais Ezerpils.

Sezione 4. Pubblico e metodologie

Pubblico di riferimento:
turisti/visitatori

Portata:



Obiettivo della condivisione delle storie:

- Conservare le tradizioni
- Promuovere il turismo

Frequenza: Attività permanente

I principali strumenti di diffusione del Parco archeologico di Arais Ezerpils sono il [sito web](#) e le piattaforme di social media - [Facebook](#) e [Instagram](#). Questi canali condividono contenuti coinvolgenti relativi alla leggenda del lago Arais e alla sua versione digitalizzata. Tuttavia, la stessa leggenda multimediale non viene pubblicata online, per mantenere un elemento di sorpresa per i visitatori che esplorano la mostra di persona (circa 13.000 ogni anno).

Il pubblico a cui si rivolge l'iniziativa è molto ampio:

- Comunità locale:** Famiglie, scolaresche e appassionati di cultura interessati al patrimonio locale.
- Turisti:** Di diversi segmenti: famiglie con bambini, coppie, gruppi di amici, anziani e tutti i visitatori della regione che cercano esperienze culturali e approfondimenti storici sulla storia antica e sul folklore lettone.
- Gruppi scolastici:** Il Parco archeologico di Arais Ezerpils organizza speciali programmi educativi su misura per le scolaresche.
- Professionisti del patrimonio culturale**

2. Parco archeologico di Arais Ezerpils

L'esposizione è disponibile sia in lettone che in inglese per soddisfare un pubblico più ampio.

Un'altra iniziativa digitale, il gioco "Araisu Legendas", è stato diffuso sui social media ([Facebook](#)) ed è disponibile in lettone. Questo gioco si rivolge al mercato turistico locale, in particolare alle famiglie con bambini o amici. È stato promosso anche nelle scuole locali e nella comunità, incoraggiando i residenti a partecipare e a competere per i premi.

Sfruttando la narrazione digitale e le esperienze interattive, il Parco archeologico di Arais Ezerpils coinvolge efficacemente un'ampia gamma di pubblico, migliorando la comprensione e l'apprezzamento del patrimonio culturale immateriale locale.



Opuscolo digitale promozionale del gioco "Araisu legendas". Fonte: Parco archeologico di Arais Ezerpils.

Sezione 5. Aspetti innovativi

I progettisti dell'esposizione del Parco archeologico sono riusciti a presentare la leggenda del lago Arais in modo coinvolgente e visivamente accattivante. Invece di una tradizionale esposizione statica, la proiezione multimediale crea un'esperienza immersiva che trasporta gli spettatori nel mondo della leggenda del Lago Arais. Attraverso immagini dinamiche, suoni e testi interattivi, i visitatori si sentono come se fossero parte della storia.

La proiezione della leggenda fa parte di un'esperienza completa all'interno dell'intera esposizione, che conduce i visitatori ad esplorare il mondo sottomarino e i manufatti scoperti. Questo approccio innovativo alla narrazione ha ricevuto riconoscimenti, tra cui il prestigioso 2° posto del "Premio per l'esportazione e l'innovazione 2021" dell'Agenzia lettone per gli investimenti e lo sviluppo nella categoria "Nuovo prodotto turistico esportabile".. Si tratta del più alto riconoscimento statale per l'imprenditorialità in Lettonia. I criteri del premio includono la sostenibilità, l'integrazione con le infrastrutture locali, il valore educativo e di intrattenimento e il grande potenziale di esportazione. Il prodotto deve inoltre salvaguardare le risorse locali e rispettare gli aspetti culturali, naturali, sociali ed economici locali.

2. Parco archeologico di Araisi Ezerpils

Un altro aspetto innovativo è il gioco *"Araišu Lēgendas"*, creato sulla piattaforma Actionbound, una piattaforma di gioco interattiva per telefoni cellulari e tablet. Il gioco presenta una mappa di localizzazione che utilizza la tecnologia GPS, informazioni testuali e audio sugli oggetti e missioni ispirate alle leggende. I giocatori devono esplorare l'area locale per completare i compiti, promuovendo l'esplorazione all'aperto e l'attività fisica. Questa idea è stata incoraggiata dalle restrizioni del COVID-19 quando l'esposizione al coperto è stata chiusa. Il gioco può essere scaricato dalla piattaforma Google Play e il Parco archeologico di Araisi Ezerpils ha creato un codice QR per facilitarne l'accesso e lo utilizza nei materiali promozionali. Il gioco *"Araišu Lēgendas"* funge anche da audioguida per il territorio locale.

Sezione 6. Impatto

Impatto sul turismo:



Impatto sullo sviluppo sostenibile locale:



SDG4. Educazione di qualità. La narrazione digitale del lago Araisi offre l'opportunità di educare le comunità locali e i visitatori sulla storia, la cultura e il significato dell'area. Può migliorare l'apprezzamento culturale.



SDG9. Industria, innovazione e infrastrutture. La digitalizzazione della leggenda implica l'uso della tecnologia e dell'innovazione.



SDG11. Città e comunità sostenibili. Un'attenta pianificazione del turismo sostenibile porta opportunità economiche per le comunità locali.

L'apertura del Centro visitatori del Parco archeologico di Araisi Ezerpils nel 2020, con un'esposizione incentrata sulla leggenda del lago di Araisi, ha contribuito in modo significativo alla resilienza territoriale, alla promozione del turismo culturale e allo sviluppo rurale. Da allora sono nate diverse attività di ospitalità, tra cui pensioni come *"Virgabali"* e *"Dzerves"*, oltre a un appartamento presso il mulino a vento di Araisi. Inoltre, ad Araisi sono stati avviati diversi eventi a piedi. Il Parco Archeologico ha abbracciato il turismo di comunità e gestisce un [sito web congiunto](#) con le parti interessate locali.

2. Parco archeologico di Araisi Ezerpils

I residenti locali hanno notato l'impatto positivo dell'aumento del turismo. Dina commenta, *"Vorrei più turisti. Vorrei che esplorassero di più Araisi a piedi. Durante la stagione, vediamo più autobus turistici. Questo territorio potrebbe sicuramente trarre beneficio da un maggiore turismo. Almeno c'è qualcosa di cui discutere con le signore anziane la sera"...* C'è sicuramente uno sviluppo ad Araisi, ma è molto organico, armonioso".

Vineta aggiunge, *"Il turismo porta riconoscimento al nostro luogo. I visitatori vengono per raccomandazione. È importante che il turismo ci porti occupazione e sviluppo. Se uno ha un buon reddito, può investire in nuovi progetti"*.

Inese osserva, *"I turisti non mi preoccupano. C'è sicuramente spazio per un turismo maggiore. Forse bisogna lavorare di più sul marketing... Questo luogo respira tempi antichi. Lo si percepisce anche solo guidando e sentendo quanto sia speciale il luogo in cui viviamo"*.

L'introduzione del gioco delle leggende locali sulla piattaforma Actionbound e l'apertura dell'esposizione hanno contribuito allo sviluppo sostenibile locale promuovendo l'istruzione, l'innovazione, il turismo, la conservazione culturale e l'emancipazione della comunità.



Capitolo 2:

Coinvolgimento della comunità e arte collaborativa



3. "Raíces": Potenziamento delle narrazioni comunitarie attraverso l'arte collaborativa

Sezione 1. Introduzione

1.1. Informazioni generali

Nome dell'iniziativa: "Raíces"

Luogo: [Alcaudete, Jaén, Andalusia, Spagna](#)

Nome del promotore:
Università di Jaén, Master in Ricerca e Formazione Estetica: Arti, Musica e Design

Tipo di ente: Università

Proprietà: Pubblica

Contatti e Dettagli sulla comunicazione:

✉ postgrado@ujaen.es
mimoreno@ujaen.es

🌐 www.ujaen.es/estudios/oferta-academica/masteres/master-universitario-en-investigacion-y-educacion-estetica-artes-musica-y-diseno-por-la

📷 [masteramudi](https://www.instagram.com/masteramudi)

📺 www.youtube.com/watch?v=zaXhwRNxOrY

"Raíces" è un progetto di ricerca avviato dal Master in Ricerca e Formazione Estetica dell'Università di Jaén (Spagna). Il progetto è guidato da un gruppo di lavoro di sei studenti: Helena Bueno González, Jessica Buitrago Martínez, Carmen Rojas Mesa, Azahara Sánchez Lozano, María de la Sierra Torres Medina e María de las Mercedes Torres Muril.

Il progetto si è svolto ad Alcaudete, una cittadina di circa 10.000 abitanti nella provincia di Jaén. Il gruppo di ricerca ha collaborato con l'Associazione di quartiere Fuente Zaide per potenziare le narrazioni di vita dei suoi membri. L'obiettivo era aiutare i residenti a costruire la resilienza esplorando le loro origini, le storie, i ricordi e l'artigianato locale.

Queste narrazioni personali e comunitarie sono state poi trasformate in formato digitale, culminando in un video documentario che cattura l'intera collaborazione tra gli studenti del master e i residenti di Alcaudete. Il documentario fornisce una cronaca dettagliata dello sviluppo del progetto, evidenziando il significato culturale e storico delle storie e dell'artigianato della comunità.



Comunità coinvolta nel progetto che condivide un intreccio artigianale tradizionale.
Fonte: Screenshot dal [video di YouTube](#)

1.2. Informazioni sull'iniziativa

Persona di contatto: Azahara Sánchez Lozano

Posizione: Ricercatore (grafico)

Numero di persone coinvolte: Squadra media

Profilo delle persone coinvolte: ricercatori, membri della comunità

Qualifica/formazione delle persone coinvolte: conoscenze tradizionali, bassa competenza tecnica, accademici/ ricercatori, esperti tecnici

Sezione 2. Descrizione dell'ICH coinvolto

Tipo di ICH:

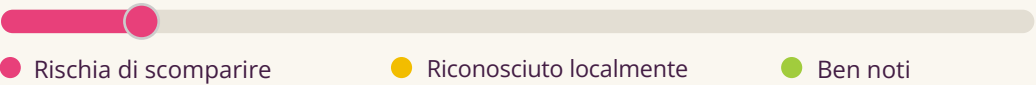


Artigianato tradizionale



Tradizioni orali ed espressioni

Riconoscimento dell'ICH:



Coinvolgimento della comunità nell'identificazione e nella gestione dell'ICH:



Il progetto "Raíces" affronta due aree principali del Patrimonio culturale immateriale (ICH): le storie di vita e l'artigianato tradizionale. Il primo aspetto dell'ICH riguarda le storie di vita dei singoli individui all'interno della comunità. Queste narrazioni, riprese nel [video documentario](#), coprono un'ampia gamma di argomenti, tra cui le origini dei residenti, la storia del villaggio, le pratiche di lavoro, l'agricoltura e la coltivazione delle olive. Inoltre, il progetto include canzoni popolari che fanno parte dell'espressione culturale della comunità. Queste storie e canzoni forniscono un ricco arazzo della memoria collettiva della comunità, evidenziando il loro stile di vita e il contesto socio-culturale in cui vivono.

Il secondo aspetto si concentra sulle tradizioni artigianali. Durante il progetto, i membri della comunità hanno deciso di creare un'opera d'arte che racchiudesse le loro storie. Hanno utilizzato tecniche di cucito tradizionali come l'uncinetto, il lavoro a maglia, il punto croce e l'intreccio dell'erba sparto. Queste tecniche, tramandate di generazione in generazione, sono parte integrante del patrimonio immateriale dell'artigianato delle aree rurali della Spagna meridionale. Incorporando questi metodi, i membri della comunità non solo hanno conservato le loro abilità, ma hanno anche infuso le loro narrazioni personali e comunitarie nell'opera d'arte.

Il valore storico e culturale di questo ICH è significativo. Fornisce una finestra sulla vita quotidiana, sulle pratiche e sulle tradizioni della comunità, offrendo approfondimenti sul contesto storico e sull'identità culturale. Questo patrimonio favorisce un senso di appartenenza e di continuità, collegando le generazioni attuali con i loro antenati.

3. Raíces

L'identificazione e la conservazione di questo ICH sono state realizzate attraverso un approccio partecipativo. Il progetto è stato guidato dai contributi della comunità, con i membri che hanno contribuito attivamente con le loro storie e abilità artigianali. La creazione collaborativa dell'opera d'arte e la produzione del video documentario hanno garantito che l'ICH fosse accuratamente rappresentato e conservato per le generazioni future.



Intreccio artigianale tradizionale. Fonte: Screenshot dal [video di YouTube](#)



Workshop con esperti di artigianato sparto. Fonte: Screenshot da [Video di YouTube](#)

Sezione 3. Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale

Processo di creazione del contenuto



Come si comunica in formato digitale?

? Audiovisivo

🌐 Piattaforma video/audio (Youtube)

Durante il progetto, abbiamo identificato due ruoli distinti: la narrazione è stata gestita dai membri dell'associazione di quartiere "Fuente Zaide", mentre i ricercatori universitari erano responsabili della produzione audiovisiva. Tuttavia, entrambi i gruppi hanno collaborato strettamente alla creazione dell'opera d'arte, consentendo un ricco scambio di competenze ed esperienze.

Questa collaborazione ha permesso agli studenti di sperimentare in prima persona l'artigianato locale, acquisendo una comprensione più profonda del patrimonio culturale della comunità. I membri del quartiere hanno condiviso le loro storie e le loro tecniche tradizionali, che gli studenti hanno poi ripreso attraverso i media digitali. Questo processo ha garantito che le storie non solo fossero conservate, ma anche adattate in un formato accessibile a un pubblico più ampio.

3. Raíces

Lavorando insieme, i membri della comunità e i ricercatori hanno combinato efficacemente la narrazione tradizionale con i moderni strumenti digitali, creando una narrazione coesa e coinvolgente che onora il patrimonio locale. Questo approccio collaborativo ha arricchito il progetto, rendendo il documentario finale una potente rappresentazione del patrimonio culturale intangibile della comunità.



Opera d'arte finale. Fonte: Screenshot da [Video su YouTube](#)

3.1. Popolazione locale

Durante la fase di produzione audiovisiva di "Raíces", la popolazione locale ha svolto un ruolo cruciale ma più passivo nell'uso degli strumenti digitali, gestiti dai ricercatori universitari. I membri della comunità hanno svolto principalmente il ruolo di intervistati e informatori, diventando di fatto i narratori del progetto. I loro contributi sono stati fondamentali per fornire le narrazioni e il contesto culturale necessari per il documentario.

Inoltre, il progetto ha coinvolto gli artigiani locali, in particolare quelli esperti nella lavorazione dell'erba sparto. Questi artigiani hanno fornito una formazione pratica a tutti i partecipanti, condividendo la loro esperienza nell'artigianato tradizionale. Questo coinvolgimento non solo ha arricchito i contenuti del progetto, ma ha anche favorito un legame più profondo tra i partecipanti e il patrimonio della comunità.

Combinando la narrazione della popolazione locale con le competenze tecniche dei ricercatori, "Raíces" ha garantito che il patrimonio culturale immateriale della comunità fosse autenticamente rappresentato e preservato. Questo approccio collaborativo ha evidenziato l'importanza delle conoscenze tradizionali e dei moderni strumenti digitali nella salvaguardia del patrimonio culturale. La partecipazione attiva dei membri della comunità alla narrazione e alla formazione artigianale ha sottolineato il loro ruolo integrale nel successo del progetto, promuovendo un senso di appartenenza e di orgoglio per la loro eredità culturale.

Sezione 4. Pubblico e metodologie

Destinatari: Comunità locale, ricercatori/professionisti del patrimonio culturale.

Obiettivo della condivisione delle storie:

🤝 Conservare le tradizioni

👥 Sociale coesione

Portata:

🔴 Basso 🟡 Medio 🟢 Alto

Frequenza:

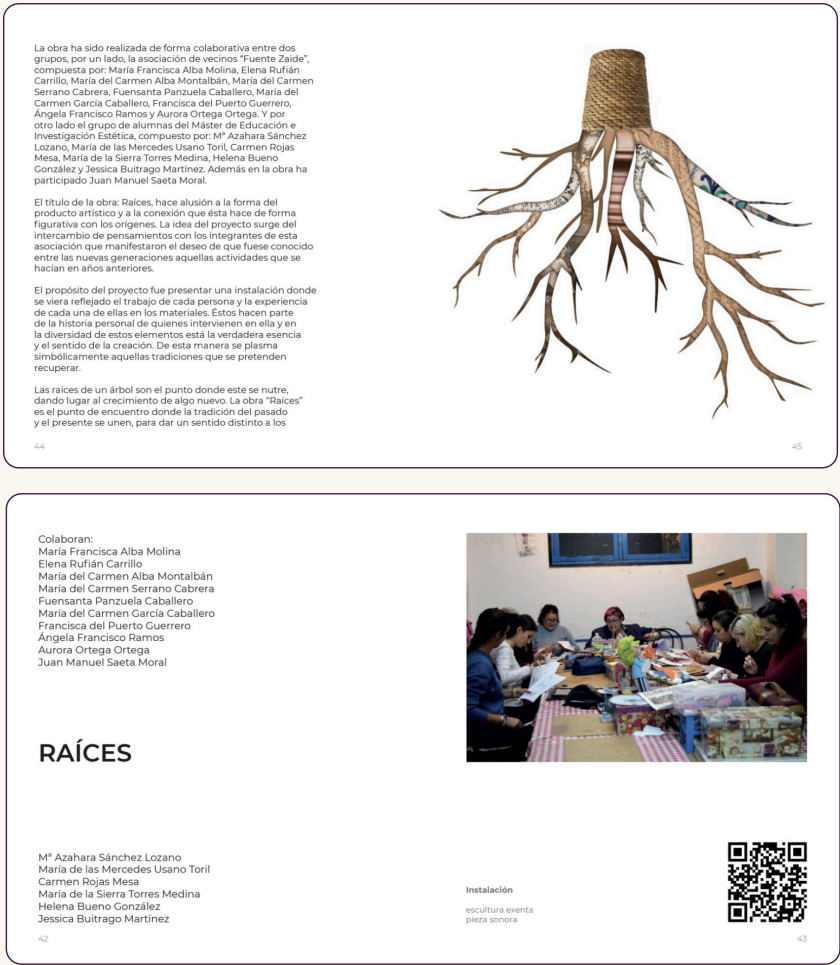
Attività puntuale

3. Raíces

La diffusione della produzione audiovisiva *"Raíces"* è stata inizialmente limitata, con il documentario caricato solo su YouTube. Tuttavia, nonostante questa modesta presenza online, sia le opere d'arte che il documentario hanno ottenuto un'esposizione più ampia attraverso le mostre. Le opere sono state esposte in tre mostre in Spagna e una in Italia.

In particolare, sono state esposte al Centro d'Arte Contemporanea Francisco Fernández di Torreblascopedro (Jaén), all'Antico Ospedale San Juan de Dios di Jaén, alla Casa della Cultura di Alcaudete (Jaén) e alla mostra Tempio del Futuro Perduto di Milano. Questa esposizione internazionale e nazionale ha aumentato in modo significativo la portata del progetto.

Inoltre, è stato pubblicato un catalogo delle mostre in formato cartaceo e digitale. Il catalogo, arricchito da fotografie, racconta il processo del progetto, fornendo un percorso visivo del suo sviluppo. Questa combinazione di mostre fisiche e documentazione digitale ha garantito che il progetto raggiungesse un pubblico eterogeneo, promuovendo il patrimonio culturale immateriale che intendeva preservare.



Catalogo delle mostre. Fonte: Responsabili del progetto Raíces

3. Raíces

Sezione 5. Aspetti innovativi

Il progetto *"Raíces"* si distingue per il suo approccio innovativo alla conservazione e alla promozione del patrimonio culturale immateriale delle aree rurali, che attualmente rischiano di scomparire. Come ha sottolineato Mercedes nell'intervista, *"La globalizzazione del mercato sta danneggiando seriamente il commercio locale e l'artigianato in particolare"*. Questo progetto affronta il problema portando la necessaria visibilità a queste tradizioni e mestieri in pericolo.

Uno dei principali aspetti innovativi è la possibilità che il progetto venga ripreso dalle istituzioni pubbliche per un'attività più continuativa, garantendo così una visibilità e una diffusione sostenute del patrimonio rurale. Anche la metodologia del progetto, impiegata dai ricercatori del Master in Ricerca e Formazione Estetica dell'Università di Jaén, è degna di nota. Estendendo il loro lavoro oltre il campus universitario e collaborando direttamente con le comunità rurali, i ricercatori rispondono efficacemente alle esigenze locali.

L'approccio collaborativo adottato dai ricercatori prevede l'utilizzo di pratiche artistiche per promuovere lo sviluppo della comunità e valorizzare il patrimonio locale. In questo modo non solo si preservano i mestieri e le narrazioni tradizionali, ma si responsabilizza la comunità coinvolgendola direttamente nel processo. Questo approccio garantisce che l'eredità culturale della comunità non sia solo documentata, ma anche attivamente rivitalizzata e celebrata.

Nel complesso, il progetto esemplifica come le istituzioni accademiche possano svolgere un ruolo cruciale nella conservazione del patrimonio culturale immateriale, collaborando con le comunità locali e utilizzando metodologie innovative e collaborative.

Sezione 6. Impatto



3. Raíces

Il progetto "*Raíces*" ha avuto un impatto profondo grazie al processo di mediazione sociale condotto dai ricercatori universitari e all'empowerment fornito alla comunità attraverso le loro stesse narrazioni. Gli intervistati hanno spesso affermato che il progetto ha rafforzato in modo significativo l'autostima del gruppo, la cui partecipazione è aumentata nel tempo. All'inizio erano 10 i membri dell'associazione di quartiere, ma alla fine il numero è raddoppiato, evidenziando l'effetto positivo del progetto sull'impegno e il benessere della comunità.

Il documentario prodotto nell'ambito del progetto svolge un ruolo cruciale nel facilitare la resilienza e l'adattamento del patrimonio e delle narrazioni locali a un formato video digitale. Questo non solo aiuta a preservare e diffondere il patrimonio culturale immateriale, ma ha anche il potenziale di attrarre turismo. Sebbene l'esatto impatto turistico sia ancora da determinare, l'approccio innovativo del progetto suggerisce che potrebbe essere molto vantaggioso se adottato da uno specialista del settore turistico.

Nel complesso, "*Raíces*" dimostra come i partenariati tra università e comunità possano migliorare la conservazione del patrimonio culturale, promuovere lo sviluppo della comunità e potenzialmente stimolare le economie locali attraverso il turismo. Il successo del progetto sottolinea l'importanza di responsabilizzare le comunità locali e di adattare le narrazioni tradizionali ai moderni formati digitali per ottenere una portata e un impatto maggiori.



Questo progetto ha contribuito al benessere della comunità.
Fonte: Screenshot da [Video di YouTube](#)



4. "Vientos del Tiempo": Far rivivere le tradizioni orali attraverso il teatro e i media digitali

Sezione 1. Introduzione

1.1. Informazioni generali

Nome dell'iniziativa:
"Vientos del Tiempo"

Luogo: [Torredonjimeno, Jaén, Andalusia, Spagna](#)

Nome del promotore:
Asociación Vientos del Tiempo

Tipo di ente: Associazione

Proprietà: Pubblica

**Contatti e
Dettagli sulla comunicazione:**

✉ vientosdeltiempo@gmail.com

🌐 vientosdeltiempo.es

📷 [vientosdeltiempo](https://www.instagram.com/vientosdeltiempo)

📺 [vientosdeltiempo4971](https://www.youtube.com/channel/UC4971)

4. Vientos del Tiempo

"*Vientos del Tiempo* è un'associazione no-profit con sede a Torredonjimeno (Jaén, Andalusia, Spagna), una cittadina di circa 13.000 abitanti. L'associazione conduce numerose attività culturali incentrate sulla narrazione, utilizzando il teatro e la performance per far rivivere le tradizioni orali della località e promuovere il suo patrimonio culturale a livello locale e non solo.

Attraverso le sue attività di narrazione, "*Vientos del Tiempo*" fa rivivere storie, personaggi, usanze e feste, spesso incarnando personaggi illustri della città per raccontare e preservare le loro storie di vita. Tra le varie attività, due iniziative degne di nota sono le visite guidate teatrali e la serie televisiva "*Tiempo de Navidad*" (*Tempo di Natale*). In entrambi i progetti, si utilizzano strumenti digitali per trasformare queste storie in contenuti audiovisivi coinvolgenti.

L'associazione contribuisce in modo significativo alla promozione turistica di Torredonjimeno e delle altre località in cui si esibisce. Combinando in modo creativo la narrazione tradizionale con i moderni media digitali, "*Vientos del Tiempo*" svolge un ruolo cruciale nel preservare e celebrare il patrimonio culturale della regione.



I Vientos del tiempo si esibiscono in "*Una estación para el recuerdo*" durante la 1ª Conferenza sul turismo dell'olio sano. Fonte: Profilo [Instagram dell'associazione](#)

4. Vientos del Tiempo

1.2. Informazioni sull'iniziativa

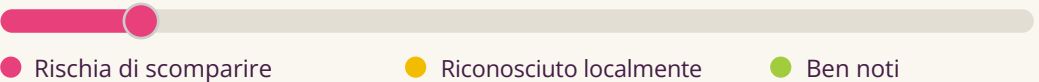
 Persona di contatto: Manuel Bueno Lendínez	 Profilo delle persone coinvolte: Volontari, membri della comunità, partner esterni
 Posizione: Presidente dell'associazione	 Qualifica/formazione delle persone coinvolte: conoscenze tradizionali, bassa competenza tecnica, accademici/ricercatori
 Numero di persone coinvolte: 18 (squadra media)	

Sezione 2. Descrizione dell'ICH coinvolto

Tipo di ICH:



Riconoscimento dell'ICH:



Coinvolgimento della comunità nell'identificazione e nella gestione dell'ICH:



L'associazione "*Vientos del Tiempo*" si dedica alla conservazione e alla promozione del patrimonio culturale immateriale locale attraverso la narrazione e la rappresentazione. Questo patrimonio comprende storie dramatizzate con personaggi di spicco di Torredonjimeno, incentrate su temi quali il lavoro, l'agricoltura e le tradizioni familiari. Inoltre, vengono rappresentati personaggi famosi della letteratura spagnola e della cultura popolare, come El Lazarillo de Tormes e Don Chisciotte, per migliorare le visite culturali alla città. Conservano anche storie di fantasia mantenute attraverso la memoria collettiva dei membri dell'associazione.

L'identificazione e la conservazione di questo patrimonio sono spesso frutto della ricerca condotta dal presidente dell'associazione, Manuel Bueno. Una fonte importante di informazioni è la madre 92enne, i cui ricordi forniscono preziose indicazioni sul passato della città. Questo trasferimento intergenerazionale di conoscenze sottolinea la dedizione della comunità alla conservazione della propria identità culturale.

4. Vientos del Tiempo

"*Vientos del Tiempo* assicura la conservazione e la trasmissione di queste narrazioni attraverso vari metodi. Le storie vengono condivise con un pubblico diverso attraverso visite guidate e produzioni audiovisive. I membri dell'associazione abbracciano tutte le età, assicurando che il patrimonio venga tramandato attraverso le generazioni. Un giovane membro, di 11 anni, ha raccontato di essere stato esposto a queste narrazioni fin da prima della nascita, poiché sua madre ha partecipato alle attività dell'associazione durante la gravidanza.

"*Vientos del Tiempo* promuove attivamente il turismo culturale attraverso i suoi sforzi. Le visite guidate a Torredonjimeno e gli spettacoli teatrali in tutto il Paese mettono in mostra il ricco patrimonio culturale della città. L'associazione collabora con diverse organizzazioni turistiche nazionali per ampliare la sua portata e il suo impatto. Integrando la narrazione con il turismo, attrae i visitatori e promuove un più profondo apprezzamento per la storia e le tradizioni della città.

Nonostante la mancanza di una formazione formale sugli strumenti digitali, l'associazione ha abbracciato il digital storytelling per raggiungere un pubblico più ampio. Producono contenuti audiovisivi per integrare le loro esibizioni dal vivo, anche se spesso si rivolgono a un'assistenza esterna per produzioni di qualità più professionale. Riconoscendo la necessità di migliorare, hanno espresso il desiderio di ricevere una formazione sull'uso di videocamere, registratori audio e microfoni, per migliorare la qualità e l'impatto dei loro contenuti digitali.

"*Vientos del Tiempo* svolge un ruolo fondamentale nel preservare e promuovere il patrimonio culturale immateriale di Torredonjimeno. Attraverso la narrazione, le performance e i media digitali, assicurano che le ricche tradizioni della città siano condivise con il pubblico locale e globale. Il loro approccio partecipativo, il coinvolgimento intergenerazionale e l'impegno nel turismo culturale li rendono una forza vitale nel mantenere e celebrare l'identità culturale della comunità.



Schermata del video "*Érase una vez, Torredonjimeno un pueblo de cuentos*" (Una volta Torredonjimeno era un paese di storie). Fonte: [Screenshot dal video di YouTube](#)

4. Vientos del Tiempo

Sezione 3. Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale

Processo di creazione del contenuto



Come si comunica in formato digitale?



Audiovisivo



Piattaforma video/audio (Youtube), social media (Instagram, Facebook...)

Il processo creativo di "*Vientos del Tiempo*" è guidato principalmente dal presidente dell'associazione. È lui che dà il via alla maggior parte dei progetti proponendo idee, che poi ricerca e scrive. Per la raccolta delle informazioni, spesso collabora con i colleghi dell'associazione e, a volte, si avvale di esperti esterni della zona. Il presidente sottolinea l'importanza di consultare gli specialisti per garantire l'accuratezza e l'affidabilità delle narrazioni.

Inoltre, utilizza una varietà di fonti, tra cui libri e materiali digitali, per arricchire i contenuti. Questo processo di ricerca approfondito è fondamentale per sviluppare storie autentiche e coinvolgenti che riflettano il patrimonio culturale di Torredonjimeno.

Una volta elaborate le narrazioni, l'associazione le adatta ai formati di comunicazione digitale. Ciò comporta la trasformazione delle storie in contenuti audiovisivi, utilizzando strumenti digitali per creare video e registrazioni. Sebbene l'associazione non abbia una formazione formale in questi strumenti, lavora in modo intuitivo e si rivolge all'esterno per produzioni di qualità professionale. Questo approccio garantisce la conservazione del ricco patrimonio culturale e la sua condivisione con un pubblico più ampio, migliorando l'impegno locale e il turismo culturale.



Schermata del video "*Parte 3 Tiempos de Navidad*" (Parte 3 Tempi di Natale). Fonte: [Screenshot dal video di YouTube](#)

4. Vientos del Tiempo

3.1. Popolazione locale

L'associazione conta 18 membri di base che svolgono diversi compiti all'interno dell'organizzazione. Tuttavia, le loro attività coinvolgono anche numerosi partecipanti esterni, che contribuiscono in modi diversi. Nella preparazione delle narrazioni, il presidente dell'associazione, Manuel Bueno, collabora spesso con persone esperte e specialisti dell'argomento. Per esempio, nel ritrarre un artista surrealista locale, ha chiesto informazioni dettagliate alla famiglia dell'artista per garantire una rappresentazione accurata. Questa collaborazione si estende anche alla produzione di contenuti audiovisivi, dove si affidano a esperti di strumenti digitali e tecnologici.

L'associazione opera all'interno di una rete di vari gruppi, tra cui associazioni turistiche, religiose e femministe. L'associazione intrattiene rapporti con gli agenti sociali e le istituzioni pubbliche, da cui ha ricevuto sovvenzioni monetarie negli ultimi due anni. Questa vasta rete sostiene le loro iniziative e ne amplia l'impatto.

Sezione 4. Pubblico e metodologie

Destinatari:
turisti/visitatori, comunità locale

Obiettivo della condivisione delle storie:

Conservare le tradizioni

Promuovere il turismo

Portata:

Basso Medio Alto

Frequenza:
Attività permanente

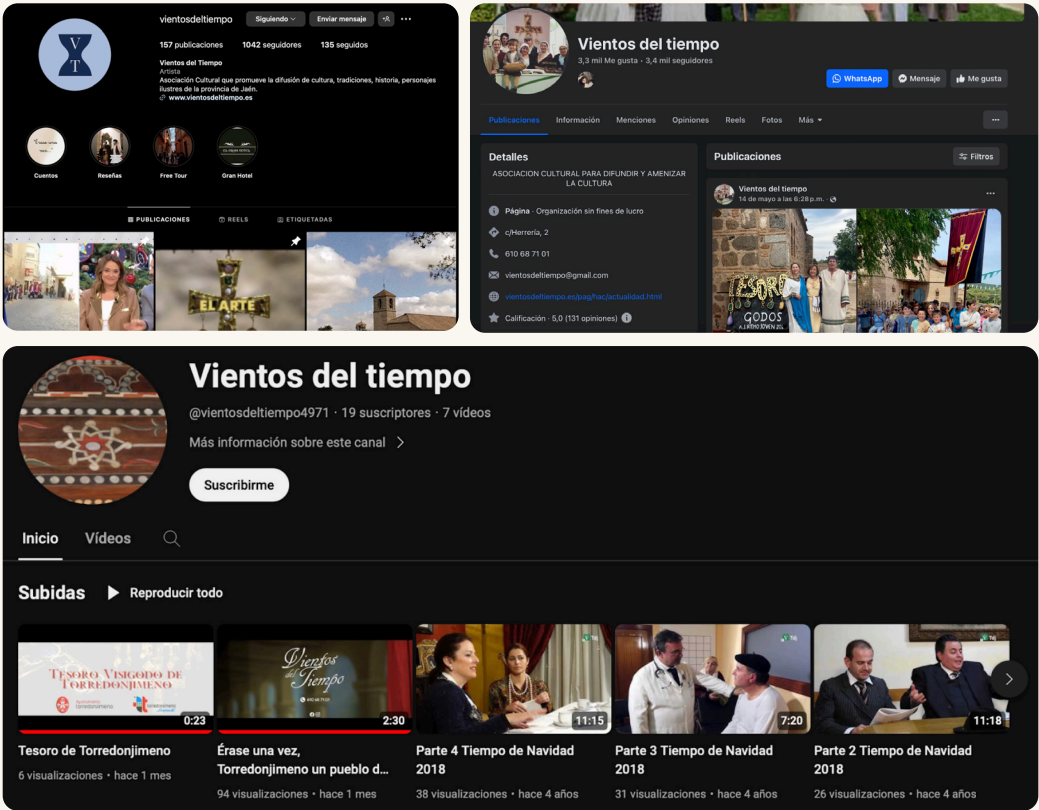
L'associazione diffonde i suoi contenuti di digital storytelling attraverso diversi canali, con un focus primario sui social media. Facebook è la piattaforma principale, gestita dal presidente dell'associazione, con circa un post al giorno. Anche Instagram viene utilizzato, soprattutto dai membri più giovani che hanno un maggiore controllo su questo social network. YouTube funge da canale aggiuntivo, anche se in misura minore.

Il loro sito web non è molto utilizzato per la divulgazione, poiché è stato sviluppato da una persona esterna con cui non hanno contatti diretti. I membri più giovani si occupano della progettazione dell'immagine aziendale e dei volantini pubblicitari, garantendo un'identità visiva coesa su tutte le piattaforme.

Le informazioni vengono inoltre condivise con i contatti più stretti e con le istituzioni locali tramite WhatsApp ed e-mail. I canali esterni svolgono un ruolo significativo negli sforzi di divulgazione. Ad esempio, due influencer di TikTok li hanno recentemente contattati per registrare una visita drammatizzata e il video di una loro performance è diventato un trending topic su Twitter.

4. Vientos del Tiempo

Inoltre, si impegnano nella divulgazione non digitale attraverso volantini stampati, cataloghi e pubblicazioni. Queste diverse metodologie garantiscono che i loro contenuti raggiungano un ampio pubblico, promuovendo il patrimonio culturale di Torredonjimeno sia online che offline.



Schermate dei profili social media dell'Associazione

Sezione 5. Aspetti innovativi

L'iniziativa "Vientos del Tiempo" si distingue per due aspetti innovativi. In primo luogo, si concentra sul recupero di narrazioni perdute e dimenticate, spesso mettendo in evidenza questioni sociali come la parità di genere. Un esempio notevole è la drammatizzazione della storia della levatrice del villaggio, una figura importante ma trascurata nella storia della città a causa del suo sesso. Questo tributo teatrale rende onore ai suoi contributi e porta l'attenzione sul ruolo storico delle donne nella comunità.

In secondo luogo, l'iniziativa eccelle nel coinvolgere le giovani generazioni con il patrimonio culturale e immateriale. La collaborazione con gli influencer di TikTok per registrare visite drammatizzate è un ottimo esempio del loro approccio innovativo. Inoltre, l'associazione incorpora attivamente personaggi virali dei social media nella loro narrazione. Per esempio, hanno ritratto le "Hermanas del Baptisterio Romano", figure popolari sui social media spagnoli, per raccontare la storia della Settimana Santa a Torredonjimeno.

4. Vientos del Tiempo

Queste strategie innovative non solo preservano e promuovono il patrimonio locale, ma ne garantiscono anche la rilevanza per il pubblico contemporaneo, colmando il divario tra tradizione e modernità. Combinando la narrazione storica con il moderno coinvolgimento digitale, *"Vientos del Tiempo"* rivitalizza efficacemente il paesaggio culturale di Torredonjimeno.

Sezione 6. Impatto



Manuel Bueno, presidente di *"Vientos del Tiempo"*, ha raccontato che l'obiettivo principale dell'associazione, fin dalla sua nascita, è stato quello di trasformare Torredonjimeno in una destinazione attraente e visitabile per i turisti. Dalla sua registrazione nel 2008, la città ha effettivamente suscitato un interesse turistico nazionale. Le visite teatrali e le varie attività dell'associazione, amplificate da contenuti audiovisivi sui social media, attirano centinaia di turisti da tutto il Paese.

"Vientos del Tiempo" organizza attività ogni fine settimana, con una media di 20-50 partecipanti per evento. Questo impegno costante evidenzia il ruolo significativo dell'associazione nel rilancio del settore turistico di Torredonjimeno. L'iniziativa non solo preserva e promuove il patrimonio locale, ma stimola anche l'economia rurale in modo sostenibile, incoraggiando un turismo regolamentato piuttosto che di massa.

I loro sforzi hanno favorito un più profondo apprezzamento del patrimonio della città, contribuendo alla sua vitalità economica e culturale. L'impatto dell'associazione si estende oltre il turismo, arricchendo la comunità e garantendo la continua rilevanza del suo patrimonio culturale immateriale.

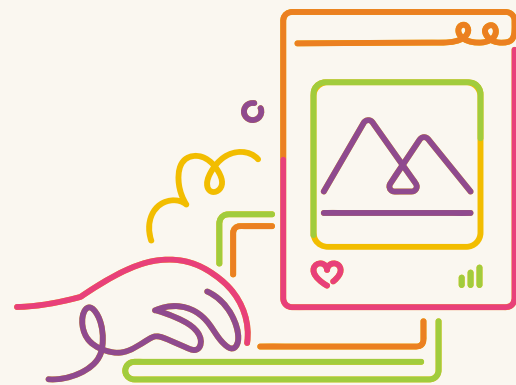
4. Vientos del Tiempo



Volantino pubblicitario per un tour teatralizzato. Fonte: Presidente dell'associazione



Immagine di un tour teatralizzato. Fonte: Presidente dell'associazione



Capitolo 3:

Strumenti digitali per l'accessibilità e il coinvolgimento



5. Individuare il patrimonio immateriale: aumentare la consapevolezza del pubblico con i codici QR

Sezione 1. Introduzione

1.1. Informazioni generali

Nome dell'iniziativa: Avvistamento del patrimonio immateriale

Luogo: [Paesi Bassi](#)

Nome del promotore: Centro olandese per il patrimonio culturale immateriale

Tipo di ente: Centro di conoscenza

Proprietà: ONG

Contatti e Dettagli sulla comunicazione:

✉ KIEN@openluchtmuseum.nl

🌐 www.immaterieelerfgoed.nl/en/spotten

📘 www.facebook.com/profile.php?id=100064709644959

📷 [immaterieelerfgoed](https://www.instagram.com/immaterieelerfgoed)

📺 www.youtube.com/@immaterieelerfgoedspotten659

5. Individuare il patrimonio immateriale

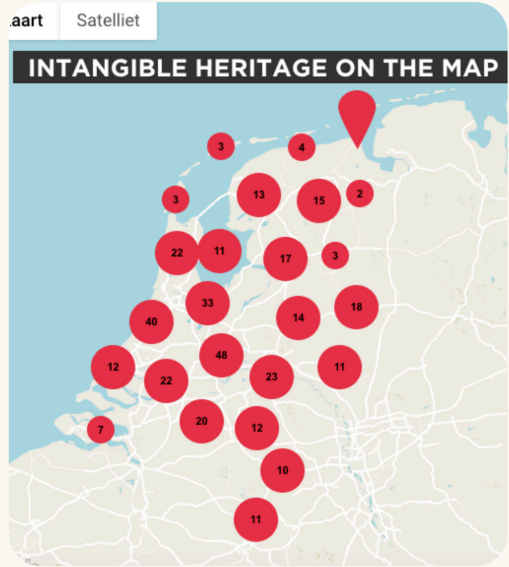
Il Centro olandese per il patrimonio culturale immateriale, che rappresenta il Ministero dell'Istruzione, della Cultura e della Scienza (OCW, abbreviazione olandese), attua la Convenzione UNESCO per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale nei Paesi Bassi. Uno degli obblighi principali di questo trattato è la compilazione di un inventario nazionale del patrimonio culturale immateriale. Il Centro sostiene le comunità, i gruppi e gli individui nella conservazione del loro patrimonio immateriale per le generazioni future. Questo supporto comprende l'assistenza per la registrazione del patrimonio nella Rete, l'Inventario del patrimonio immateriale nei Paesi Bassi e il Registro degli esempi ispiratori di salvaguardia. Offre inoltre corsi e formazione sulle pratiche di salvaguardia, sullo sviluppo di piani di salvaguardia e sulla sensibilizzazione all'importanza del patrimonio immateriale. All'inizio del 2024, l'inventario nazionale comprenderà circa 200 elementi del patrimonio immateriale.



"Cartello "Individuare il patrimonio immateriale" cartello.
Fonte: [pagina web](#) dell'iniziativa.

1.2. Informazioni sull'iniziativa

- Persona di contatto:** Susanne Bergwerff-Verburg
- Posizione:** Coordinatore sviluppo della conoscenza
- Numero di persone coinvolte:** Un team numeroso



Mappa interattiva degli ICH elencati nel Centro di conoscenza del patrimonio immateriale dei Paesi Bassi. Fonte: [Pagina web del](#) Centro olandese per il patrimonio culturale immateriale.

"Spotting Intangible Heritage" è un progetto volto a sensibilizzare l'opinione pubblica sul patrimonio culturale immateriale (ICH) nei Paesi Bassi attraverso l'utilizzo di codici QR collocati in luoghi rilevanti. Questa iniziativa consente ai visitatori di regioni, villaggi o città di scoprire il patrimonio immateriale locale. Tra gli esempi vi sono la celebrazione di Sint Maarten a Utrecht, la tessitura di siepi nelle riserve naturali e il suono del corno di metà inverno in Gheldria, tutti esplorabili attraverso cartelli dotati di codici QR.

- Profilo delle persone coinvolte:** Personale, volontari, ricercatori, membri della comunità, partner esterni.
- Qualifica/formazione delle persone coinvolte:** conoscenze tradizionali, accademici/ricercatori, professionisti museali, esperti tecnici

5. Individuare il patrimonio immateriale

Sezione 2. Descrizione dell'ICH coinvolto

Tipo di ICH:

Tradizioni orali ed espressioni

Esecuzione arti

Pratiche sociali, rituali ed eventi festivi

Artigianato tradizionale

Conoscenze e pratiche relative alla natura e all'universo

Riconoscimento dell'ICH:



Coinvolgimento della comunità nell'identificazione e nella gestione dell'ICH:



Dal 2019, il Centro olandese per la conoscenza del patrimonio immateriale collabora con le comunità del patrimonio al progetto "Intangible Heritage Spotting", posizionando cartelli con codici QR in tutto il Paese. Inizialmente, il progetto è partito con un bando aperto per gli "spot". Tuttavia, la procedura si è successivamente evoluta. Ora, i membri della comunità candidano il loro patrimonio culturale immateriale (ICH) online al Centro di conoscenza, che ha sviluppato una procedura e dei moduli specifici per questo scopo. Tutti i dettagli della procedura sono disponibili [online](#).

Una volta che il patrimonio culturale immateriale è stato inserito nell'inventario, i membri della comunità possono richiedere l'inclusione del loro patrimonio come spot con codice QR. Le comunità elencate nell'Inventario nazionale decidono la loro partecipazione, progettano la loro pagina di ICH Spotting, selezionano le foto, scelgono i luoghi e scrivono i testi. Inoltre, contribuiscono alla realizzazione di un breve video e posizionano i cartelli in luoghi turistici popolari. Il Knowledge Center monitora la distribuzione dei luoghi con i codici QR e la varietà di ICH presentati.



"Spot del patrimonio immateriale Spot con codice QR a Corso, nella provincia di Overijssel, sulla parata di [Parata di Sint Jans klooster](#). Fonte: pagina web dell'iniziativa [pagina web](#)

5. Individuare il patrimonio immateriale

Un esempio di localizzazione di un QRspot è Kampen, un'antica città della provincia di Overijssel, ex membro della Lega anseatica. Qui i visitatori possono conoscere la tradizione del [tiro al barattolo di latte](#), una pratica antica di oltre 100 anni utilizzata per inaugurare il nuovo anno. I bidoni del latte di metallo riempiti di carburo e acqua vengono incendiati, facendo saltare i coperchi a causa dell'accumulo di pressione. Questa tradizione, tramandata da generazioni, vede centinaia di lattine scoppiare durante la notte di Capodanno. La corporazione dei tiratori di Kampen è riuscita a classificare questa tradizione come patrimonio culturale immateriale nel 2023. Un breve [video su YouTube](#) fornisce una panoramica e sottolinea il coinvolgimento della comunità.



Tradizione del tiro al barattolo di latte a Kampen. Fonte: [pagina web](#) dell'iniziativa.

Sezione 3. Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale

Processo di creazione del contenuto



Come si comunica in formato digitale?

? Audiovisivi, multimedia, mappatura

🌐 Sito web, piattaforma video/audio (Youtube)

Il Centro di conoscenza inizia con la stesura di una sceneggiatura di base che delinea le informazioni essenziali da includere nella narrazione. Tuttavia, la comunità ha l'autonomia di decidere chi racconterà la storia, chi apparirà nelle immagini e quali contenuti saranno utilizzati, compresi i filmati esistenti.

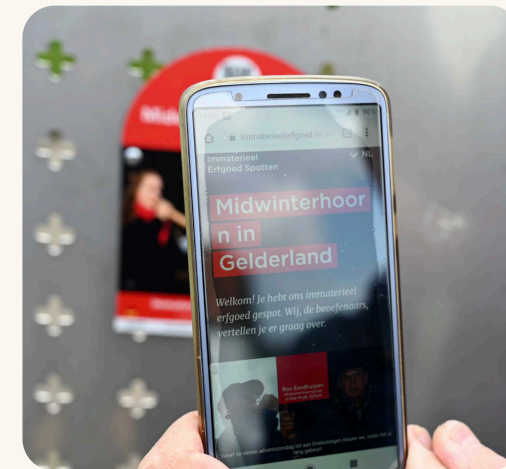
Per il Knowledge Center è fondamentale che la narrazione finale, presentata al pubblico, includa le esperienze personali del narratore, trasmesse con le sue stesse parole.

5. Individuare il patrimonio immateriale

Come afferma Susanna Bergwerff-Verburg, *"Non è importante la storia dell'ICH, ma l'esperienza delle persone coinvolte"*

Il prodotto finale è composto da diversi elementi:

- **Descrizione scritta:** Un resoconto dettagliato del patrimonio culturale immateriale (ICH), illustrato con foto e aneddoti.
- **Informazioni sulla comunità:** Informazioni di base sulla comunità coinvolta nel CCI.
- **Video:** Un video che presenta una narrazione personale relativa al CIO, evidenziando le esperienze e le intuizioni del narratore.



contenuto digitale "Spot Immaterial Heritage". Fonte: [pagina web](#) dell'iniziativa.

Questo approccio garantisce che la narrazione sia autentica e coinvolgente, fornendo una prospettiva ricca e personale sull'ICH che risuona con il pubblico.

3.1. Popolazione locale

Il progetto *"Spotting Intangible Heritage"* del Centro olandese per il patrimonio culturale immateriale coinvolge attivamente circa 35 comunità locali a vari livelli. Questo approccio dal basso verso l'alto consente alle comunità di appropriarsi e di svolgere un ruolo attivo nell'intero processo.

Livelli e modelli di coinvolgimento

- **Processo decisionale:** Le popolazioni locali decidono se vogliono partecipare al progetto. Progettano la loro pagina di individuazione del patrimonio immateriale, selezionano le foto, determinano i luoghi chiave e scrivono i testi di accompagnamento.
- **Creazione di contenuti:** Le comunità forniscono input per il breve video, assicurandosi che includa esperienze personali con il patrimonio culturale immateriale (ICH). Scegliuno chi racconterà la storia e chi apparirà nelle immagini, a volte utilizzando filmati già esistenti.
- **Attuazione:** I membri della comunità posizionano i cartelli con i codici QR nei luoghi che sanno essere frequentati dai turisti. Questo coinvolgimento diretto assicura che il contenuto sia autentico e significativo per la popolazione locale.

Il Knowledge Center fornisce editing e supporto alle comunità, sia dal punto di vista pratico che finanziario. Si assicura che la narrazione finale sia ben presentata e accessibile al pubblico. Ciò include la stesura di una sceneggiatura iniziale e l'offerta di assistenza tecnica e finanziaria per tutta la durata del progetto.

La partecipazione della comunità è molto attiva. I membri sono co-produttori piuttosto che intervistati passivi o membri del pubblico. Contribuiscono in modo significativo alla creazione della narrazione, dal processo decisionale alla realizzazione, assicurando che il loro patrimonio immateriale sia rappresentato in modo accurato e autentico.

Sezione 4. Pubblico e metodologie

Destinatari:
turisti/visitatori

Portata:

● Basso ● Medio ● Alto

Obiettivo della condivisione delle storie:

Conservare le tradizioni

Promuovere il turismo

Frequenza:
Attività permanente

Questa iniziativa mira a preservare le tradizioni, i costumi e l'artigianato, promuovendo al contempo il turismo e aumentando il numero di visitatori. Si tratta di un'attività permanente progettata per coinvolgere un vasto pubblico attraverso la narrazione digitale.

I visitatori possono scansionare i codici QR collocati in vari punti ICH per accedere a un ambiente online dedicato al patrimonio culturale immateriale locale. Nelle aree urbane, questo ambiente potrebbe mettere in evidenza i festival, mentre nelle regioni rurali potrebbe concentrarsi sulle tradizioni legate alla natura. L'ambiente online fornisce un'introduzione completa al patrimonio, con un breve video, informazioni storiche e di base e foto d'atmosfera. Vengono inoltre elencati luoghi interessanti a livello locale, come i musei dedicati al patrimonio immateriale.

Le informazioni sono disponibili in olandese, inglese e tedesco, per renderle accessibili a un vasto pubblico, compresi i visitatori internazionali. Questo approccio multilingue garantisce che le storie raggiungano un pubblico più ampio, promuovendo la comprensione e l'apprezzamento culturale.

Tutti i video creati dalle comunità culturali partecipanti sono disponibili sul [canale YouTube](#) associato, offrendo un facile accesso a un'ampia gamma di narrazioni culturali. Questa piattaforma digitale non solo conserva queste storie, ma ne consente anche la continua condivisione e diffusione, coinvolgendo sia gli abitanti del luogo sia i turisti nel ricco arazzo culturale dei Paesi Bassi.



Visitatore che scansiona il codice QR in uno spot ICH. Fonte: [documento "Partecipare a Spotting Intangible Heritage"](#).

Sezione 5. Aspetti innovativi

L'iniziativa *"Spotting Intangible Heritage"* impiega diverse tecniche innovative per rendere il patrimonio culturale immateriale (ICH) altamente accessibile e coinvolgente per il pubblico.

- Integrazione dei codici QR:** L'uso dei codici QR nei luoghi in cui è presente o si svolge l'ICH è particolarmente innovativo. Questo metodo consente ai visitatori di accedere istantaneamente a una serie di informazioni sul patrimonio semplicemente scansionando il codice con il proprio smartphone. Questo approccio colma il divario tra i siti del patrimonio fisico e la narrazione digitale, rendendo l'ICH facilmente accessibile a un vasto pubblico.
- Creazione collaborativa di narrazioni:** Sebbene le tecniche narrative in sé non siano innovative, la collaborazione tra la comunità locale, un autore di testi professionista e una società di produzione è degna di nota. Il Knowledge Center redige una sceneggiatura di base, che la comunità arricchisce con storie ed esperienze personali. In questo modo si garantisce che la narrazione finale sia professionale e autentica, in grado di catturare la vera essenza del patrimonio.
- Produzione di alta qualità:** Il coinvolgimento di una società di produzione professionale assicura che i video siano ben fatti, migliorando la qualità complessiva e l'attrattiva dei contenuti. Inoltre, una fondazione privata contribuisce a coprire i costi, dimostrando un modello di successo di partnership pubblico-privato.
- Accesso completo e multilingue:** Le informazioni fornite attraverso i codici QR sono disponibili in olandese, inglese e tedesco, per renderle accessibili sia agli abitanti del luogo che ai visitatori internazionali. Questo approccio multilingue amplia la portata e l'impatto dell'iniziativa, promuovendo una maggiore comprensione e apprezzamento culturale.

Nel complesso, l'integrazione della tecnologia con la collaborazione della comunità e con gli standard di produzione professionali fa di questa iniziativa un esempio di moderna conservazione e divulgazione del patrimonio.

Sezione 6. Impatto

Impatto sul turismo:

● Basso ● Medio ● Alto

Impatto sullo sviluppo sostenibile locale:

SDG9.
Industria, innovazione e infrastrutture

SDG11. Città e comunità sostenibili

5. Individuare il patrimonio immateriale

Contrassegnando i siti ICH con codici QR, il progetto contribuisce a evitare che questi tesori culturali svaniscano nell'oblio e aumenta l'interesse dei visitatori a conoscerli. Questo impegno funge da incentivo per le comunità a continuare a mantenere vivo il proprio patrimonio.

Sebbene la resilienza territoriale e lo sviluppo rurale non siano temi importanti nel contesto olandese, il progetto QR spot ha contribuito in modo significativo al turismo culturale. Fa luce su un patrimonio culturale immateriale che altrimenti potrebbe passare inosservato ai turisti, in particolare su quegli eventi che si verificano solo una volta all'anno e i cui preparativi sono spesso nascosti alla vista del pubblico in case e fienili.

Sebbene l'impatto sociale ed economico dell'iniziativa non sia stato formalmente misurato, i potenziali benefici del progetto sono evidenti. L'impatto sociale è intrinseco, poiché l'ICH deve essere già vivace e attivo all'interno della comunità per potersi qualificare per un posto QR. Tuttavia, l'impatto economico è probabile, poiché una maggiore conoscenza dell'ICH può attirare più visitatori. Questo può portare a soggiorni più lunghi, visite ripetute e un aumento della spesa nelle attività commerciali locali, come ristoranti, bar e alloggi.

Nel complesso, l'iniziativa *"Spotting Intangible Heritage"* migliora il turismo culturale e sostiene la continua vitalità del patrimonio culturale immateriale rendendolo più accessibile e coinvolgente per il pubblico.

Informazioni aggiuntive

- Esempi di video sono disponibili sul sito web all'indirizzo <https://www.youtube.com/@immaterieelerfgoedspotten659>
- Un altro progetto ICH in collaborazione con il Netherlands Open Air Museum: CraftsLab. Vedi [CASE - Frank Hemeltjen: Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland - CraftsLab \(NL\)](#) in cui viene spiegata questa iniziativa, così come nel documento sottostante.

Museum: Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland / Nederlands Openluchtmuseum

Location: Arnhem, the Netherlands
Project name: CraftsLab (AmbachtenLab)
Keywords: capacity building, participation

The Dutch Open Air Museum is located in Arnhem, and reflects Dutch daily life from 1900 up to approximately 1970 in exhibits of traditional housing, clothing, traditions, crafts, and subsistence activities. In 2018 the Dutch Centre for Intangible Cultural Heritage (Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland) collaborated with the Dutch Open Air Museum to create the CraftsLab (AmbachtenLab). This CraftsLab provides a meeting space and experimental platform for craftspeople to meet artists, designers and crafts students. This interaction allows for exploring the possibilities of particular crafts, how various techniques derived from the crafts can function and have their place in today's world, and often give rise to ideas for innovation.

These interactive processes are filmed and photographed, and eventually displayed in the museum. Rather than showing finished products or heritage trajectories, these displays are intended to be starting points for discussion. Visitors are invited to walk along at certain times, and to join in the reflection. Because the CraftsLab is embedded in the Dutch Open Air Museum, this creates a unique context for the worlds of ICH and museums to meet. The craftspeople, artists, designers and students often work with museum staff who offer additional historical expertise on traditional housing, crafts, clothing, et cetera. Adopting the museum's framework for exploring the innovation of traditional crafts in contemporary settings, the CraftsLab succeeds in establishing strong links between the past, the present and the future. In 2019, the Dutch Centre for Intangible Cultural Heritage started the CraftsLab project in several other crafts related museums in the Netherlands.

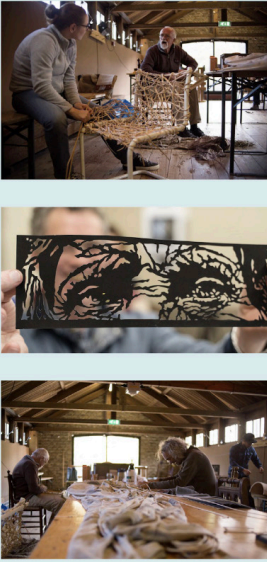



Foto di Mike Bink

6. Il Museo Nazionale dell'Olocausto: La narrazione digitale per la conservazione storica

Sezione 1. Introduzione

1.1. Informazioni generali

Nome dell'iniziativa: Museo Nazionale dell'Olocausto

Luogo: Amsterdam, Paesi Bassi

Nome del promotore: Fondazione Quartiere Storico Ebraico

Tipo di ente: Museo

Proprietà: Privato

Contatti e Dettagli sulla comunicazione:

✉ service@jck.nl

🌐 <https://jck.nl/en/location/national-holocaust-museum>

<https://jck.nl/en/>

📘 <https://www.facebook.com/joodscultureelkwartier>

📷 <https://www.instagram.com/joodscultureelkwartier/>

6. Il Museo Nazionale dell'Olocausto

Il Museo Nazionale dell'Olocausto, che fa parte della Jewish Cultural Quarter Foundation di Amsterdam insieme al Museo Ebraico, alla Sinagoga Portoghese e alla Hollandsche Schouwburg, è stato inaugurato nel marzo 2024. È dedicato a raccontare la storia dell'Olocausto, durante il quale circa 107.000 dei 140.000 ebrei presenti nei Paesi Bassi furono deportati e solo 5.200 sopravvissero. Il museo è ospitato in un ex asilo nido che, dall'ottobre 1942, fungeva da annesso alla Hollandsche Schouwburg, dove i bambini ebrei attendevano la deportazione separatamente dai loro genitori.

Il museo fornisce una narrazione completa della persecuzione nazista e dell'assassinio degli ebrei nei Paesi Bassi. È il primo museo che copre la storia della persecuzione ebraica in tutto il Paese. Le mostre esplorano la vita quotidiana degli ebrei prima e durante la Seconda Guerra Mondiale, la liberazione e la cultura della memoria del dopoguerra.

Il Museo Nazionale dell'Olocausto utilizza la narrazione digitale per trasmettere con forza la storia dell'Olocausto. Questa tecnica è abbinata a reperti fisici come foto, oggetti utilitari, lettere e vestiti. Il digital storytelling aggiunge narrazioni personali a questi oggetti, rendendo le informazioni più avvincenti e memorabili per i visitatori.

L'uso di storie personali legate a oggetti o eventi specifici aiuta i visitatori a creare un legame più profondo con le mostre. Questo metodo di combinazione tra media digitali e artefatti tangibili costituisce un modello per altre iniziative sul patrimonio culturale, dimostrando come le narrazioni personali possano migliorare l'impatto e la conservazione delle informazioni storiche.



Foto di Mike Bink

6. Il Museo Nazionale dell'Olocausto

1.2. Informazioni sull'iniziativa

**Persona di contatto:** Mick Groeneveld

**Profilo delle persone coinvolte:** Personale, volontari

**Posizione:** Responsabile marketing e comunicazione

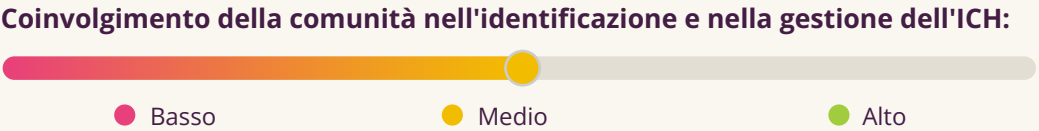
**Qualifica/formazione delle persone coinvolte:** accademici/ricercatori, professionisti museali, esperti tecnici

**Numero di persone coinvolte:** Squadra media

Sezione 2. Descrizione dell'ICH coinvolto

Tipo di ICH: N/D

Riconoscimento ICH: N/D



Sebbene l'Olocausto in sé non sia considerato Patrimonio Culturale Immateriale (ICH), il Museo Nazionale dell'Olocausto di Amsterdam fornisce un potente esempio di come lo storytelling digitale possa essere utilizzato per trasmettere efficacemente le narrazioni storiche. Questo approccio può offrire spunti preziosi per le iniziative che mirano a preservare e trasmettere il patrimonio culturale immateriale.

Il valore del museo per la comunità si estende al di là della comunità ebraica e all'umanità nel suo complesso. Serve a ricordare in modo toccante le atrocità dell'Olocausto e la resilienza dei suoi sopravvissuti. L'uso di storie personali e di media digitali aiuta i visitatori a entrare in contatto con questa storia a un livello profondamente personale, favorendo una maggiore comprensione ed empatia.

Questo metodo garantisce che gli aspetti personali dell'Olocausto non vadano persi nel tempo. Registrando queste narrazioni, il museo crea un archivio duraturo a cui possono accedere le generazioni future, assicurando che le lezioni dell'Olocausto rimangano rilevanti e di grande impatto.

6. Il Museo Nazionale dell'Olocausto

L'approccio del museo è di tipo partecipativo e coinvolge i sopravvissuti all'Olocausto e le loro famiglie nel processo di narrazione. I sopravvissuti condividono le loro esperienze personali, che vengono poi integrate nelle mostre del museo. Questo sforzo collaborativo garantisce che le narrazioni rimangano autentiche e rispettose di coloro che hanno vissuto questi eventi.

L'uso della narrazione digitale da parte del National Holocaust Museum può servire da modello per le iniziative ICH. Integrando le storie personali con i media digitali, i progetti ICH possono creare narrazioni avvincenti e memorabili che risuonano con il pubblico. Questo approccio consente di ripetere la narrazione e di diffonderla attraverso siti web, podcast e altri formati digitali, raggiungendo un pubblico più vasto di quello che può visitare di persona.

Sfruttando le narrazioni personali e gli strumenti digitali, le iniziative ICH possono garantire la conservazione e la trasmissione dell'ICH in modo coinvolgente, accessibile e d'impatto. Questo metodo non solo preserva il patrimonio, ma arricchisce anche l'esperienza del turismo culturale, rendendo la storia e le tradizioni più relazionabili e significative per i visitatori.

Sezione 3. Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale



Esempio di "Non dimenticarmi", foto di Mike Bink

6. Il Museo Nazionale dell'Olocausto

Processo di creazione del contenuto



Come si comunica in formato digitale?

? Audiovisivi, multimedia

Mostra in loco, sito web, piattaforma video/audio (Youtube, Spotify...)

Il Museo nazionale dell'Olocausto utilizza interviste prolungate per creare narrazioni digitali autentiche. Mick Groeneveld, responsabile della comunicazione del museo, ha spiegato che queste interviste durano almeno tre ore, dalle quali viene montato un racconto di 3-4 minuti. Questo approccio permette ai narratori di condividere le loro esperienze in modo naturale, senza preoccuparsi della struttura, assicurando che la narrazione rimanga autentica. Per condurre e perfezionare le interviste vengono impiegati intervistatori e redattori professionisti.

TESTIMONIANZE VIDEO

1. Sopravvissuti e discendenti: Alcune delle storie di 3-4 minuti derivano da interviste a sopravvissuti all'Olocausto e ai loro discendenti, compresi ebrei, sinti e rom, provenienti dalla rete consolidata del museo. Queste narrazioni non appaiono modificate, mantenendo l'autenticità della voce del narratore. Gli intervistati sono selezionati in base alle loro capacità di narrazione e alcuni sono noti per aver condiviso le loro esperienze nelle scuole. A volte il museo contatta i potenziali narratori, mentre altri si rivolgono al museo stesso. Una parte significativa della mostra si concentra sulle persone che sono sopravvissute all'Olocausto grazie agli sforzi di coloro che lavorano nell'asilo nido dove ora si trova il museo.

2. Archivi della Fondazione USC per la Shoah: Il museo presenta anche testimonianze video provenienti dagli archivi della USC Shoah Foundation, che forniscono ulteriori prospettive e storie di sopravvissuti all'Olocausto.

[NHm vertelt - Leo Vis, 9 mei 2023](#) (Intervista completa - in olandese -, poi montata in una delle testimonianze personali di 3 minuti)

INSTALLAZIONI "NONTISCORDARDIME"

Il museo ha creato 19 vetrine dal design unico chiamate "Nontiscordardime", ciascuna dedicata a una vittima dell'Olocausto. Queste installazioni a tecnica mista comprendono un oggetto personale, un ritratto fotografico o video, un breve testo e un frammento audio. Il contenuto di queste installazioni si basa su ricerche approfondite sulla vita della persona. Il museo elabora queste informazioni in una narrazione che viene poi raccontata da un attore in un video.

I PODCAST

Il museo produce podcast disponibili sul suo sito web, su Spotify, sulla pagina Facebook del Quartiere culturale ebraico e su varie altre piattaforme audio. Questi podcast estendono la portata delle storie del museo, rendendole accessibili a un pubblico più vasto.

Il metodo del museo di utilizzare interviste prolungate garantisce che le storie rimangano autentiche e d'impatto. Concentrandosi sulle esperienze personali e impiegando tecniche di produzione professionali, il museo crea narrazioni coinvolgenti e memorabili. L'uso di installazioni a media misti e di piattaforme digitali come i podcast migliora ulteriormente l'accessibilità e la diffusione di queste importanti storie, promuovendo il turismo culturale e assicurando che le lezioni dell'Olocausto continuino a risuonare con le generazioni future.

3.1. Popolazione locale

Il Museo Nazionale dell'Olocausto coinvolge attivamente la comunità ebraica locale in molteplici modi, assicurando che la sua partecipazione sia significativa e d'impatto.

LIVELLI E MODELLI DI COINVOLGIMENTO

- **Gestione e governance:** La comunità ebraica è ben rappresentata nella struttura di gestione del museo. Questo include ruoli nel consiglio di amministrazione, nel consiglio di vigilanza e nel consiglio di fabbrica. Molti mecenati del Quartiere culturale ebraico, che comprende il museo, appartengono alla comunità ebraica. Numerosi membri del personale sono ebrei, il che garantisce che le prospettive e i valori della comunità siano integrati nelle attività del museo.
- **Contributi e collaborazioni:** Il museo conta molto sui contributi (e sulle donazioni) della comunità ebraica. Il loro contributo è essenziale per lo sviluppo di mostre permanenti e temporanee. I membri della comunità forniscono manufatti, storie, immagini e informazioni di base, che costituiscono il contenuto principale delle esposizioni del museo.
- **Creazione di contenuti:** La partecipazione della comunità è attiva piuttosto che passiva. I membri della comunità ebraica sono co-produttori del processo di narrazione. Condividono narrazioni ed esperienze personali, che vengono poi utilizzate per creare storie digitali autentiche e avvincenti. Queste storie vengono ulteriormente perfezionate e modificate da intervistatori e redattori professionisti per garantire presentazioni di alta qualità.

Coinvolgendo attivamente la comunità ebraica come co-creatori e decisori, il Museo Nazionale dell'Olocausto mantiene un legame forte e autentico con le storie che cerca di preservare e condividere. Questo modello partecipativo non solo arricchisce i contenuti del museo, ma rafforza anche i legami comunitari e garantisce una rappresentazione accurata delle esperienze storiche.

Sezione 4. Pubblico e metodologie



Il Museo Nazionale dell'Olocausto, situato ad Amsterdam, utilizza diverse tecniche di storytelling digitale per raggiungere un vasto pubblico. Il museo ha le sue pagine dedicate sul sito web del Quartiere culturale ebraico, oltre ad avere account attivi su Facebook e Instagram. È inoltre presente in numerose agende culturali nazionali e internazionali e nei siti web "cosa fare/vedere ad Amsterdam", aumentando la sua visibilità e accessibilità.

Il museo attira circa 3.000 visitatori a settimana, sia locali che internazionali. Questo notevole afflusso è in parte dovuto alla sua posizione storica. Il museo è ospitato nell'ex asilo nido di fronte alla Hollandsche Schouwburg, dove venivano tenuti i bambini ebrei prima di essere trasportati dagli occupanti tedeschi. Molti bambini furono salvati dagli operatori dell'asilo e la via di fuga utilizzata fa parte della mostra permanente del museo.

Mick Groeneveld, responsabile della comunicazione del museo, ha sottolineato il legame unico dell'edificio con l'Olocausto: "A differenza di altri musei dell'Olocausto, l'edificio in cui è ospitato il nostro museo era già collegato all'Olocausto all'epoca, quindi non abbiamo avuto bisogno di rafforzarlo. È successo qui, in questo edificio". Questa autenticità aggiunge una dimensione potente e coinvolgente alle mostre del museo.

Attraverso le sue piattaforme digitali e la narrazione storica, il museo diffonde efficacemente le sue storie a un pubblico globale, promuovendo il turismo culturale e l'istruzione. La combinazione di storie personali, narrazione digitale e ambientazione storica significativa crea un'esperienza di visita avvincente e coinvolgente.

Sezione 5. Aspetti innovativi

Sebbene le tecniche narrative e gli strumenti digitali utilizzati al National Holocaust Museum non siano innovativi singolarmente, la loro combinazione all'interno del contesto unico del museo è innovativa, soprattutto per la narrazione dell'Olocausto. L'integrazione del significato storico dell'edificio, insieme a oggetti, foto, video e podcast con testimonianze, crea un'esperienza coinvolgente e immersiva.

A differenza di molti musei dell'Olocausto che si affidano all'oscurità per evocare un senso di disagio, questo museo presenta l'Olocausto alla luce del giorno, con la luce artificiale utilizzata solo quando necessario. Come ha affermato Emile Schrijver, direttore del Quartiere culturale ebraico, nel [Jodcast #12 su NPO Radio 5](#), *"l'Olocausto è avvenuto in pieno giorno, mentre il sole splendeva"*. Questo approccio allinea la narrazione alla realtà storica, rendendola più d'impatto.

In tutto il museo ci sono *"panchine per i testimoni"*, ambienti intimi dove uno o due visitatori possono sedersi, indossare le cuffie e guardare le testimonianze su piccoli schermi. Questo allestimento aumenta l'impatto personale delle storie, favorendo un legame più profondo tra il visitatore e la narrazione.

Le testimonianze stesse sono accuratamente montate a partire da interviste approfondite, per garantire l'autenticità e mantenere il coinvolgimento degli spettatori. Questo metodo, pur richiedendo tempo e la presenza di intervistatori e redattori esperti, assicura contenuti di alta qualità che risuonano profondamente con i visitatori.

Tuttavia, è importante notare che questo approccio può essere costoso e potenzialmente impegnativo per le organizzazioni con budget limitati. Tuttavia, il metodo del museo di combinare contesto storico, narrazioni personali e media digitali offre un modello efficace di narrazione e conservazione culturale.



Panchina del testimone, foto di Mike Bink



Luce del giorno, foto di Office Winhov / ©Max Hart Nibbrig

Sezione 6. Impatto



Il Museo nazionale dell'Olocausto dimostra che le storie personali possono accrescere in modo significativo l'interesse e la conservazione del patrimonio culturale immateriale (ICH). Anche se non tutti sono narratori naturali, l'approccio del museo di strutturare le narrazioni attraverso le interviste offre un modello prezioso. Intervistando persone con storie personali e utilizzando domande mirate per guidare la narrazione, il museo garantisce che le storie siano autentiche e coinvolgenti.

L'elaborazione di un'intervista di tre ore in un racconto di quattro minuti è un processo meticoloso che richiede intervistatori e redattori esperti. Sebbene questo metodo richieda tempo e sia potenzialmente costoso, fornisce una narrazione potente e concisa.

Le organizzazioni con risorse limitate possono adattare questo approccio conducendo interviste più brevi e producendo pezzi finali leggermente più lunghi. La chiave è mantenere una trama chiara e porre domande che incoraggino l'intervistato a condividere le proprie esperienze personali in modo significativo.

La formazione di un intervistatore che si occupi di questo compito è più fattibile ed efficace dal punto di vista dei costi rispetto alla formazione di più persone alle tecniche di narrazione. Le organizzazioni possono collaborare per finanziare la formazione di un singolo intervistatore che possa lavorare su più progetti.

Una volta che la storia personale è pronta, può essere condivisa attraverso vari canali. La diffusione in situ, come i banchi dei testimoni del Museo dell'Olocausto, offre un ambiente intimo per la visione. In alternativa, la condivisione delle storie tramite siti web o podcast può raggiungere un pubblico più ampio, soprattutto per le organizzazioni che operano in aree remote.

Il successo di questa iniziativa risiede nell'attenta realizzazione di storie personali avvincenti. Che siano presentate in un museo o attraverso piattaforme digitali, queste narrazioni creano un impatto profondo e duraturo sul pubblico, migliorando la conservazione e l'apprezzamento dell'ICH.



Capitolo 4:

Rivitalizzare le pratiche tradizionali



7. "Alberi di Maggio: Rivitalizzare la musica e l'artigianato tradizionale attraverso i media digitali

Sezione 1. Introduzione

1.1. Informazioni generali

Nome dell'iniziativa:
Alberi di Maggio

Località: [Regioni Abruzzo, Marche e Lazio, Italia](#)

Nome del promotore:
Massimiliano di Carlo

Tipo di ente:
Associazione culturale

Proprietà: Pubblica

**Contatti e
Dettagli sulla comunicazione:**

✉ info@alberidimaggio.com

🌐 www.alberidimaggio.com/

f www.facebook.com/people/Alberi-di-maggio/100071130932751/

📺 www.youtube.com/@alberidimaggio7106

🔗 soundcloud.com/user-338150246

Alberi di Maggio è un'associazione culturale che si occupa di ricerca etnomusicologica sulle tradizioni orali nelle aree interne di confine tra Marche, Abruzzo e Lazio (Italia), dove queste regioni si intersecano e condividono aspetti culturali comuni. L'associazione si concentra sulle tecniche di costruzione e sulle danze tradizionali e promuove festival di performance locali. Hanno anche creato un festival comunitario per il coinvolgimento della popolazione locale. Massimiliano, uno dei fondatori, è docente del conservatorio di Pescara e coinvolge i suoi studenti in metodologie di ricerca sul campo nei territori esplorati dall'associazione. L'associazione dispone di una [piattaforma web](#) con un database di performance orali, musiche, danze e feste locali, comunicate attraverso diversi tipi di storytelling: video e registrazioni di attori locali mostrati in una [mappa interattiva](#).

1.2. Informazioni sull'iniziativa

 **Persona di contatto:**
Massimiliano di Carlo

 **Posizione:** Presidente
dell'associazione

 **Numero di persone coinvolte:**
Piccola équipe

 **Profilo delle persone coinvolte:**
volontari, ricercatori, membri della comunità

 **Qualifica/formazione delle persone coinvolte:** conoscenze tradizionali, bassa competenza tecnica, accademici/ricercatori

Massimiliano di Carlo, fondatore dell'associazione, è musicista e insegnante di musica tradizionale presso il Conservatorio Luisa D'Annunzio di Pescara. È specializzato nella ricerca vocale e nei repertori di musica e tradizione orale. I suoi studenti collaborano alla ricerca etnomusicologica attraverso un modulo incentrato sulle metodologie di ricerca sul campo, impegnandosi attivamente in studi d'archivio e sul campo.

La ricerca etnomusicologica di Massimiliano si estende alle aree di confine di Marche, Abruzzo e Lazio, regioni che hanno in comune la cultura. La sua passione per questo campo è nata a Berlino, influenzata da etnomusicologi e interpreti di musica tradizionale come Tran Quang Hai e Amelia Cuni. Con un background di musica classica, Massimiliano è passato dall'essere musicista d'orchestra e solista ad abbracciare l'etnomusicologia e a incorporare queste esperienze nelle sue attività artistiche.

Tra gli altri membri fondatori dell'associazione figurano personalità locali come Mirko Guerrieri, artigiano, e Maria Dubis Herrera, impiegata venezuelana in pensione. L'associazione comprende anche uno scrittore, un ex ballerino e uno studente di conservatorio interessato alla musica tradizionale.

Nel corso degli anni, l'associazione ha raccolto testimonianze orali su musica tradizionale, spettacoli, canti e danze, creando un database online. Ha anche organizzato festival comunitari per celebrare il patrimonio locale, comprese le tradizioni orali, le danze e le conoscenze tradizionali sulle erbe e sulle tecniche di bioedilizia.

1.2. Formazione

Alberi di Maggio organizza diversi workshop di un giorno, tra cui danze tradizionali, bioedilizia, uso della voce tradizionale e riconoscimento delle erbe selvatiche. Questi corsi sono rivolti principalmente alla popolazione locale, sia giovani che adulti. I laboratori sono tenuti da esperti anziani con la partecipazione di collaboratori scientifici. Ad esempio, il laboratorio di riconoscimento delle erbe selvatiche, condotto per due anni consecutivi, è stato condotto da anziani ed etnobotanici locali. Le danze tradizionali e gli strumenti musicali come la zampogna, il tamburello e la fisarmonica sono stati insegnati da esperti locali.

L'iniziativa coinvolge anche la comunità straniera residente nella zona, creando un'esperienza interculturale. Massimiliano sottolinea che i partecipanti provengono da contesti culturali diversi, tra cui la cultura africana e quella albanese. Ad esempio, i cantanti folk albanesi (kosovari) che vivono a Teramo hanno tenuto un concerto con un cantante folk locale.

Nella bioedilizia, i cantieri partecipativi sono stati utilizzati per restaurare le case locali, utilizzando tecniche locali ed esterne. Queste includono metodi romani e italici, nonché il Tadelakt marocchino, dimostrando forti analogie mediterranee.

Massimiliano sottolinea la necessità di formare le popolazioni locali, soprattutto i giovani, ad apprezzare la ricchezza del loro patrimonio immateriale. Sostiene la necessità di una formazione a lungo termine, ufficialmente riconosciuta, all'interno di contesti istituzionali che garantiscano la dignità sociale, politica, economica e professionale del patrimonio culturale. Senza di ciò, il patrimonio rischia di rimanere emarginato.

Critica l'economia ufficiale e la cultura di massa per la banalizzazione delle tradizioni locali attraverso eventi commerciali, che a suo avviso minano la complessità di queste pratiche culturali. Massimiliano suggerisce che una formazione prolungata, come la collaborazione con gli studenti del conservatorio, consentirebbe agli individui di comprendere a fondo e diffondere questo patrimonio culturale attraverso diverse fasce d'età e istituzioni educative, preservandone così il valore e il significato.

Sezione 2. Descrizione dell'ICH coinvolto

Tipo di ICH:

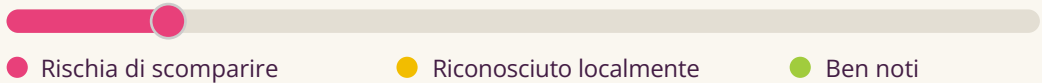


Tradizioni orali
ed espressioni



Pratiche sociali, rituali
ed eventi festivi

Riconoscimento dell'ICH:



Coinvolgimento della comunità nell'identificazione e nella gestione dell'ICH:



La ricerca etnomusicologica ha esplorato diversi tipi di patrimonio culturale immateriale (ICH), così come classificati dall'UNESCO. In primo luogo, ha esaminato le tradizioni e le espressioni orali, tra cui i diversi tipi di canti utilizzati per accompagnare il lavoro, i rituali devozionali legati a varie danze, i canti di lamento funebre, i canti di nascita, le ninne nane e le canzoni narrative. In secondo luogo, sono state analizzate le arti dello spettacolo, come il suonare strumenti tradizionali come la zampogna e la fisarmonica, e le pratiche sociali, i rituali e gli eventi festivi, tutti legati agli incontri sociali. Inoltre, la ricerca ha preso in considerazione l'artigianato tradizionale, come le tecniche di bioedilizia. Infine, ha affrontato le conoscenze e le pratiche relative alla natura e all'universo, esemplificate da un evento organizzato per diffondere le conoscenze sulle erbe selvatiche. Nonostante la ricca diversità di queste tradizioni, questa ICH non è riconosciuta a livello nazionale.



Massimiliano e un artista locale che suonano musica tipica. Fonte: Alberi di Maggio.

Per quanto riguarda il riconoscimento di questo patrimonio, gli atteggiamenti variano tra la popolazione locale. Gli anziani e le persone attivamente coinvolte sono entusiasti e si impegnano spontaneamente. Tuttavia, manca un contesto di supporto per le loro attività e questo patrimonio è talvolta considerato quasi volgare, soprattutto dalle generazioni più giovani, nonostante il suo legame con gli stili raffinati della poesia medievale e rinascimentale, con i loro codici profondi. Il fenomeno della migrazione dei giovani dal sud al nord per motivi politici ed economici ha portato a un declino della capacità di eseguire queste tradizioni come i praticanti originari. Ciononostante, si registra un crescente interesse dei giovani per queste tradizioni, che li porta a iscriversi ai conservatori e a partecipare attivamente. Alberi di Maggio mira a coinvolgere i giovani nella salvaguardia e nella promozione di questo patrimonio, sottolineando l'importanza di un'educazione a lungo termine e di un riconoscimento ufficiale per evitare la sua folclorizzazione.



I membri di Alberi di Maggio con gli artisti locali. Fonte: Alberi di Maggio

In passato, Massimiliano valuta che il patrimonio culturale immateriale veniva trasmesso direttamente di generazione in generazione, e talvolta anche a livello internazionale, come nel caso dei canti melismatici, che hanno radici nel canto arabo-andaluso. Tuttavia, ritiene che oggi questa pratica sia diventata rara e che sia necessario un riconoscimento ufficiale per darle valore. Ritiene che sia importante che le persone smettano di considerare queste tradizioni come superate e inutili, conformandosi agli stereotipi dei media, e apprezzino invece la profondità di questa cultura, che rischia di essere costantemente emarginata dalle narrazioni ufficiali.

Sezione 3. Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale

Processo di creazione del contenuto



Come si comunica in formato digitale?

? Audiovisivo, mappatura

Sito web, piattaforma video/audio (Youtube)

Il processo di creazione dei contenuti è stato di tipo "grassroots", con Massimiliano che ha autofinanziato la sua ricerca. L'approccio narrativo mirava a raccontare storie esistenti, in particolare performance musicali. Gli strumenti di registrazione comprendevano un registratore Zoom H6, una Nikon D300 per i video e telefoni cellulari per gli incontri spontanei. Tutto il materiale è stato poi caricato su un computer per l'editing.



Volantini del festival Fontefina. Fonte: Associazione Alberi di Maggio.

A causa della mancanza di personale, non esiste un monitoraggio delle visualizzazioni della pagina web (creata da Simone Cursi) né una campagna di diffusione sui social media. Durante la pandemia COVID-19, le attività sono cessate perché le visite agli anziani non erano possibili a causa della loro vulnerabilità.

Non esiste una tecnica narrativa o una sceneggiatura particolare per la creazione dei video, poiché non si tratta di uno storytelling professionale. Tuttavia, alcuni video seguono una struttura. Ad esempio, nel video sul creatore dello strumento "calascione", c'è un'introduzione del testimonial seguita da una descrizione dello strumento.

Per quanto riguarda i soggetti dei video, Massimiliano ha spesso assunto molteplici ruoli, tra cui produttore, ricercatore, suonatore e talvolta co-protagonista. Questo perché è anche un musicista desideroso di imparare e gli esecutori hanno talvolta richiesto un accompagnatore. Ha svolto un ruolo significativo nella produzione e nella diffusione del patrimonio, che è stato promosso anche durante i festival locali.

3.1. Popolazione locale

Anche se le persone locali sono attivamente coinvolte nel processo di narrazione, non fanno parte del processo decisionale. Per loro, cantare e suonare sono celebrazioni spontanee e hanno chiesto di essere registrati per creare contenuti digitali e salvaguardare il patrimonio. La popolazione locale non comprende appieno l'importanza della documentazione, poiché queste tradizioni sono una parte normale della loro vita.

Massimiliano si è adoperato per condividere i contenuti registrati con la comunità, creando CD e video che vengono distribuiti alle famiglie degli artisti. Tuttavia, esiste un divario generazionale, poiché i figli degli anziani partecipanti spesso rifiutano questa forma di espressione. Si vergognano o non sono in grado di replicare la forza espressiva e la teatralità dei loro anziani.

Massimiliano sottolinea l'impressionante presenza scenica di questi artisti locali, notando che sono in grado di gestire gli spettacoli meglio di artisti professionisti. Questo sottolinea la necessità di un riconoscimento ufficiale e di un'opera di divulgazione strutturata.



Membri dell'associazione con persone del posto. Fonte: Alberi di Maggio



Esibizione durante i festival locali. Fonte: Alberi di Maggio

L'ICH è stato promosso all'interno di festival locali, uno dei quali, Fontefina, è stato creato appositamente per favorire la coesione della comunità e fornire una piattaforma per queste espressioni spontanee. Massimiliano sostiene la necessità di canali ufficiali di diffusione per formare nuovi cantori e creare una generazione consapevole che possa sostenere e rivitalizzare queste tradizioni. Questo approccio mira a riportare il patrimonio nei festival, garantendone la continuità e l'attualità.

Sezione 4. Pubblico e metodologie

Destinatari: comunità locale, studenti

Obiettivo della condivisione delle storie:

Conservare le tradizioni

Sociale coesione

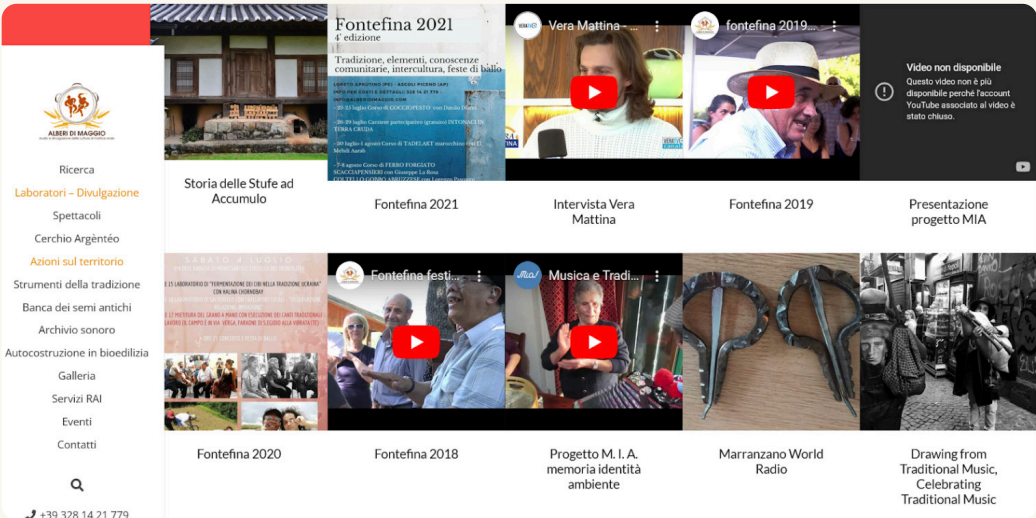
Portata:

Basso Medio Alto

Frequenza:

Attività permanente

Alberi di Maggio utilizza un sito web per diffondere il patrimonio culturale immateriale (ICH), con video e registrazioni di spettacoli orali e festival, collegato a un canale YouTube e a una pagina Facebook. Lo scopo principale di questa ricerca sulle tradizioni orali locali è quello di raccogliere testimonianze video e audio che salvaguardino e promuovano questo patrimonio, sensibilizzando i giovani del luogo.



Pagina web di Alberi di Maggio

Dal 2018 l'associazione organizza un festival comunitario chiamato Fontefina. Questo festival comprende vari laboratori condotti da persone anziane, che condividono le loro conoscenze locali. Alberi di Maggio si impegna anche a preservare le feste tradizionali, come la Festa di Maggio a Marino del Tronto, dove un albero viene spostato cerimoniosamente con musica e canti, e la Festa del Bue a Loreto Aprutino, dove un bue viene ipnotizzato dalla musica. Queste feste sono documentate attraverso foto e video, che vengono poi condivisi sulla piattaforma web.

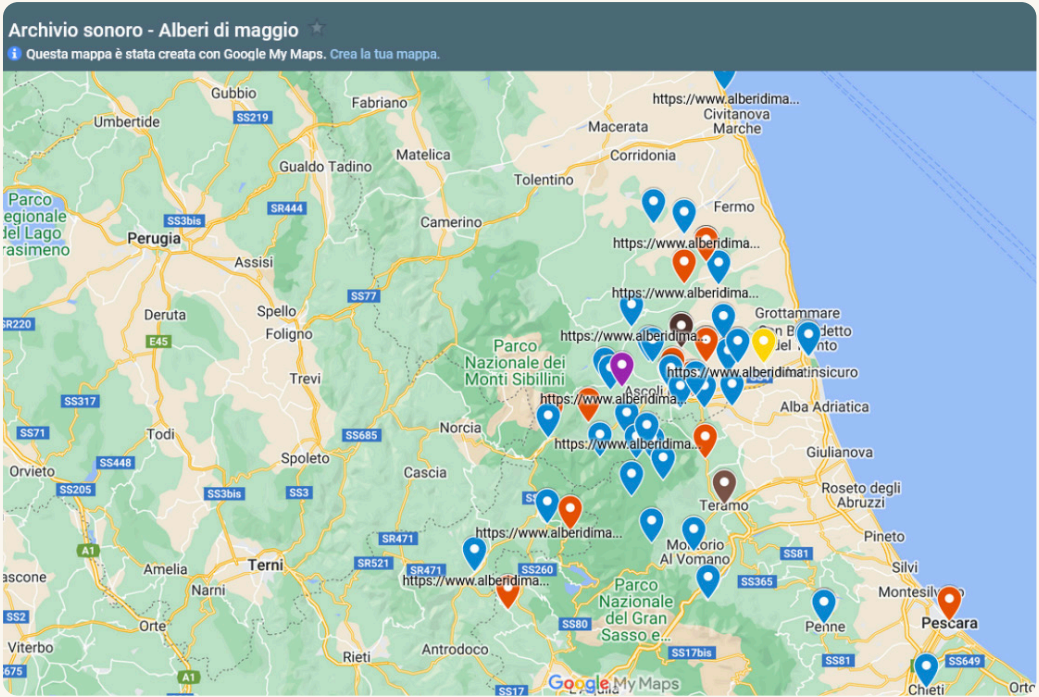
Il pubblico principale del progetto è la comunità locale, con particolare attenzione alla sensibilizzazione dei giovani sull'importanza dell'ICH. Anche gli studenti del Conservatorio sono un pubblico di riferimento.

Le metodologie di diffusione di questo patrimonio prevedono la creazione e il mantenimento di un archivio digitale accessibile di video, foto e registrazioni. Utilizzando piattaforme popolari come YouTube e Facebook, il progetto garantisce un'ampia accessibilità e coinvolgimento. La combinazione di divulgazione digitale ed eventi comunitari favorisce la connessione tra le tradizioni locali e le giovani generazioni, incoraggiando la loro partecipazione e l'apprezzamento del loro patrimonio culturale.

Sezione 5. Aspetti innovativi

L'aspetto più innovativo dell'iniziativa è la mappa interattiva del sito web, progettata da uno specialista informatico per migliorare l'esperienza degli utenti. Massimiliano ha spiegato che, *"Gli utenti possono facilmente individuare le aree di interesse cliccando su un'icona a forma di goccia, simile a quella di Google Maps. Ogni goccia rappresenta una città e al suo interno possono esserci uno o più individui documentati"*

Le registrazioni sono classificate su base antropologica senza titoli specifici, perché tradizionalmente non ne hanno. Massimiliano ha spiegato, *"Le categorie includono termini come 'canto del raccolto', 'ninna nanna', 'racconto di un'esperienza legata al canto', 'racconto della storia mitologica tradizionale X', 'suonato per ballare', 'canto con tamburello' e 'canto con zampogna'. Queste nomenclature sono coerenti con quelle utilizzate nell'archivio Rai o in qualsiasi sistema di catalogazione etnografica"*



L'archivio sonoro. Fonte: Pagina web di Alberi di Maggio.

Sezione 6. Impatto



L'iniziativa ha aumentato in modo significativo la consapevolezza di questo Patrimonio Culturale Immateriale, in particolare tra i giovani. Non intende promuovere il turismo, ma potrebbe incoraggiare un turismo consapevole. Massimiliano ha osservato che il turismo di massa può avere effetti distruttivi, come si è visto con la folclorizzazione delle tradizioni locali in alcune regioni dell'Italia centrale.

Massimiliano ritiene che il primo passo per promuovere queste aree rurali sia il riconoscimento istituzionale di queste forme artistiche. Questo riconoscimento può elevare il loro status, evitando che vengano considerate inferiori. Sottolinea inoltre l'importanza della ricerca sul campo per mantenere il significato del patrimonio immateriale.

Il progetto è interamente basato sulla sostenibilità: tutti gli strumenti sono autoprodotti con materiali naturali. Secondo Massimiliano, l'impatto più importante è la gioia che ne deriva. Spiega, *"La gioia moderna dipende spesso dall'intrattenimento, che è un'industria costosa. Per esempio, una fiera di paese può costare 30.000 euro, mentre un raduno spontaneo in cui si suona musica non costa nulla. La gioia e il grado misurabile di endorfine sono certamente più alti quando l'evento è vissuto in modo naturale piuttosto che da un palco"*



8. "Il Filò delle Agane: Preservare le tradizioni orali attraverso il racconto di comunità

Sezione 1. Introduzione

1.1. Informazioni generali

Nome dell'iniziativa: Il Filò delle Agane (La debolezza delle Agane)

Luogo: [Maniago, Friuli-Venezia-Giulia, Italia](#)

Nome del promotore: LIS AGANIS, Ecomuseo delle Dolomiti Friulane, APS

Tipo di ente: Ecomuseo

Proprietà: Pubblica

Contatti e Dettagli sulla comunicazione:

✉ info@ecomuseolisaganis.it

🌐 www.alberidimaggio.com/

f www.facebook.com/people/Alberi-di-maggio/100071130932751/

📺 www.youtube.com/@alberidimaggio7106

🔗 <https://soundcloud.com/user-338150246>

Il progetto Il Filò delle Agane, promosso dall'Ecomuseo Lis Aganis in Italia, ha come obiettivo la conservazione e la diffusione di storie orali locali legate alla tradizione del Filò. Rivolto a giovani, bambini, studenti, abitanti del luogo e generazioni future, il progetto si propone di raccogliere, sistematizzare e condividere le testimonianze orali.

L'iniziativa è iniziata con la ricerca di storie e la registrazione di interviste e video con i principali narratori. Questi video sono disponibili sul sito web dell'ecomuseo, sul canale YouTube e sulla piattaforma "Raccontiamo L'Ecomuseo". La collaborazione con le scuole locali ha contribuito alla raccolta di materiali e alla creazione di ulteriori strumenti di divulgazione, come un fumetto. Un concorso aperto ha invitato una più ampia partecipazione della comunità, portando a pubblicazioni tangibili del patrimonio orale immateriale.

Oltre al database online, il progetto ha organizzato eventi per la popolazione locale e per i visitatori per promuovere la divulgazione. *Le "Serate Filò"* prevedevano la condivisione di storie con accompagnamento musicale, registrate da un videomaker e condivise online. È in programma un altro evento, *"La notte dei Filò"*, finanziato dalla Regione, per coinvolgere ulteriormente la comunità e celebrare questo ricco patrimonio culturale.

1.2. Informazioni sull'iniziativa

**Persona di contatto:**
Debora Del Basso

**Posizione:** Presidente dell'Ecomuseo

**Numero di persone coinvolte:**
Squadra media

**Profilo delle persone coinvolte:**
volontari, ricercatori, personale, volontari, membri della comunità, partner esterni

**Qualifica/formazione delle persone coinvolte:** conoscenze tradizionali, bassa competenza tecnica, professionisti museali, esperti tecnici

Sezione 2. Descrizione dell'ICH coinvolto

Tipo di ICH:

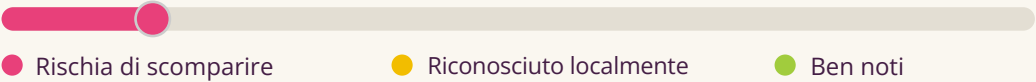


Tradizioni orali ed espressioni



Pratiche sociali, rituali ed eventi festivi

Riconoscimento dell'ICH:



Coinvolgimento della comunità nell'identificazione e nella gestione dell'ICH:



Il patrimonio culturale immateriale (ICH) coinvolto nel Filò delle Agane è profondamente radicato nelle tradizioni orali locali. In particolare, si allinea ai domini ICH dell'UNESCO, che comprendono le tradizioni e le espressioni orali, compresa la lingua come veicolo del patrimonio culturale immateriale, e le pratiche sociali.

i "filò" erano incontri serali che si tenevano nelle stalle, dove le persone si riunivano per svolgere piccoli compiti e condividere storie. Soprattutto durante il XX secolo, queste stalle erano tra i pochi luoghi caldi delle case rurali. Uomini e donne si riunivano lì, spesso accompagnati da bambini curiosi, per raccontare storie. Questa tradizione era particolarmente forte in Friuli e in Veneto, tanto che alcune storie sono state condivise tra le due regioni, anche se in dialetti diversi.

Inoltre, anche i commercianti e i viaggiatori che si spostavano da una città all'altra partecipavano a questi Filò, portando con sé storie di eventi provenienti da altri luoghi. Ciò era particolarmente importante in un'epoca che precedeva la comunicazione moderna, rendendo questi incontri un mezzo cruciale per condividere informazioni e preservare le tradizioni orali.



Anziani che condividono storie. Fonte: Ecomuseo LIS Aganis.

8. Il Filò delle Agane



Racconto registrato. Fonte: Ecomuseo Lis Aganis

Inoltre, il Filò delle Agane può suscitare l'interesse di persone esterne, in particolare per quanto riguarda le Agane (Lis Aganis), figure mitiche femminili associate a corsi d'acqua e grotte. Queste figure, con il loro rapporto ambiguo e ambivalente con l'uomo, fanno parte del mondo leggendario di molti Paesi alpini. L'Ecomuseo ha scelto questo racconto della tradizione orale narrata in Val Colvera, nella Pedemontana Pordenonese, per valorizzare questo ricco patrimonio culturale.

Sezione 3. Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale

Processo di creazione del contenuto



Come si comunica in formato digitale?

? Audiovisivo

🌐 Sito web, piattaforma video/ audio (Youtube)

Il processo è iniziato con l'individuazione di un cantastorie locale, Paolo Paron, membro dell'ecomuseo, che già disponeva di un database di storie. È seguita la raccolta del materiale e l'organizzazione delle riprese per salvaguardare e diffondere il patrimonio. I protagonisti dei video del Filò delle Agane sono anziani del luogo che parlano in modo spontaneo, come se stessero raccontando una storia a un bambino. Questa spontaneità è considerata l'essenza del Filò, dice Margherita Piazza, responsabile della comunicazione dell'Ecomuseo.

I video sono stati prodotti da videografi professionisti locali, incaricati dall'Ecomuseo. Alcune delle narrazioni di Paolo Paron sono state registrate in studio, mentre altre sono state catturate in contesti più naturali ed estemporanei con parole e musica, aggiungendo autenticità. Di conseguenza, le riprese sono statiche, prive di primi piani dinamici e di riprese dettagliate delle mani tipiche delle registrazioni in studio. I partecipanti erano consapevoli delle riprese e sono stati dotati di microfoni.

L'Ecomuseo si propone di sistematizzare queste informazioni. Le interviste, comprese quelle con Paolo Paron, sono state strutturate ma basate su individui con una vasta conoscenza. Il piano prevede di raccogliere gradualmente altre testimonianze seguendo un approccio strutturato. Inoltre, la piattaforma "Raccontiamo l'Ecomuseo", creata di recente, cataloga attualmente documenti, testi, immagini e fotografie, con l'intenzione di includere in futuro registrazioni audio e interviste, afferma Debora Del Basso, presidente dell'Ecomuseo.

8. Il Filò delle Agane

3.1. Popolazione locale

Il Filò delle Agane è un progetto dal basso avviato da Paolo Paron, membro dell'Ecomuseo. Come narratore e cantante di ballate, Paolo aveva già raccolto materiale sulle tradizioni orali locali. Il suo ruolo di depositario di conoscenze ha fornito la "materia prima" iniziale per il progetto. Le persone del luogo hanno condiviso con lui le loro storie e lui ha organizzato serate di narrazione accompagnate da musica nella sua azienda agricola.

Il progetto è gestito dall'Ecomuseo, con Paolo Paron e altri collaboratori locali che svolgono ruoli chiave. Sono stati ingaggiati dei videografi professionisti locali per filmare le storie e l'Ecomuseo ha creato un canale YouTube e una playlist dedicata per diffondere i contenuti.

L'iniziativa incoraggia la partecipazione attiva della comunità. Gli abitanti del luogo non sono solo intervistati, ma co-produttori di contenuti. Condividono storie, partecipano a serate di narrazione e contribuiscono alla piattaforma digitale "Raccontiamo l'Ecomuseo".

La struttura organizzativa è informale e collaborativa. Mentre l'Ecomuseo supervisiona il progetto, il processo decisionale è condiviso con i partecipanti locali, creando un ambiente egualitario in cui sia gli intervistatori che gli intervistati contribuiscono in egual misura. L'obiettivo è sistematizzare e diffondere le storie orali tradizionali, rendendole accessibili a un pubblico più ampio.

Strategie di coinvolgimento innovative:

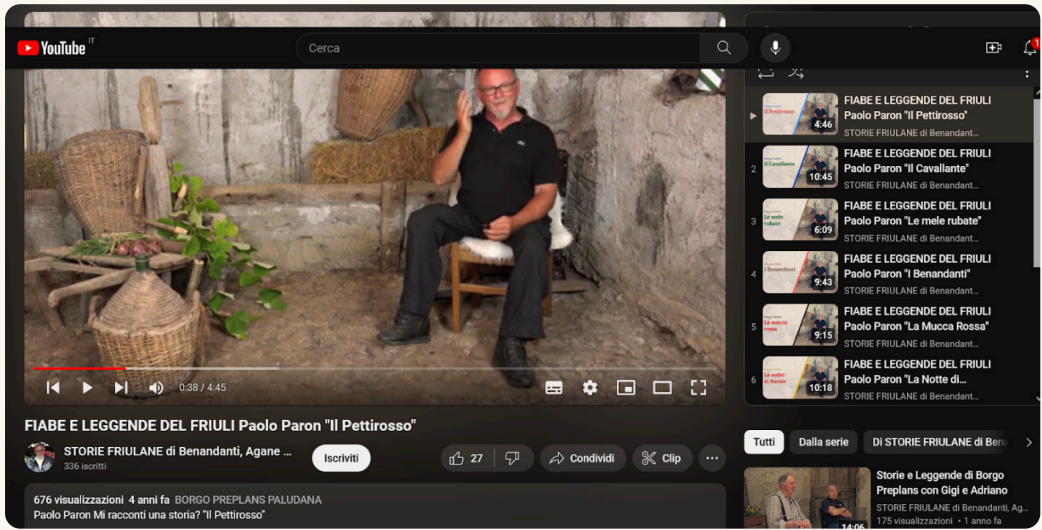
- **Piattaforma digitale:** "Raccontiamo l'Ecomuseo" funge sia da banca dati che da strumento di diffusione, consentendo continui contributi da parte della comunità. Presenta sezioni per storie tradizionali e nuove storie, incoraggiando la creatività e la partecipazione di scrittori e altri membri della comunità.
- **Scuole e laboratori:** Il progetto collabora con le scuole locali, coinvolgendo insegnanti e studenti nella raccolta di testimonianze orali e nella creazione di nuove storie. I laboratori con artisti e fumettisti coinvolgono ulteriormente gli studenti, rendendo il processo interattivo ed educativo.



Un volantino di un evento locale del progetto Filò. Fonte: Ecomuseo Lis Aganis

- **Coinvolgimento degli espatriati:**
Si sta pensando di coinvolgere gli espatriati creando una sezione della piattaforma in cui possano condividere le storie che conoscono, scrivendo, registrando o filmando.

L'iniziativa ha favorito un senso di appartenenza e di coinvolgimento attivo all'interno della comunità. Incoraggiando la narrazione e la creazione di nuove narrazioni, il progetto assicura che le tradizioni locali siano preservate e rivitalizzate per le generazioni future.



Playlist di Youtube, un video con Paolo Paron.... Fonte: Pagina Youtube Ecomuseo Lis Aganis.



Schermata del video in cui la popolazione locale condivide storie con il cantastorie Paolo Paron (a sinistra). Fonte: Ecomuseo Lis Aganis: Ecomuseo Lis Aganis.

Sezione 4. Pubblico e metodologie

Destinatari: comunità locale, studenti

Portata:

● Basso ● Medio ● Alto

Obiettivo della condivisione delle storie:

Conservare le tradizioni

Sociale coesione

Frequenza:
Attività permanente

L'obiettivo principale del progetto è quello di preservare e condividere storie e patrimonio culturale con un pubblico eterogeneo, in particolare con giovani, bambini, studenti e residenti locali. Cerca inoltre di raggiungere le generazioni future che potrebbero non aver avuto la possibilità di imparare dai loro nonni o da altri narratori tradizionali. L'ecomuseo ha suscitato l'interesse di diversi soggetti, tra cui privati, società di documentari e uno studente dell'Università di Venezia che sta progettando un documentario. Ciò indica non solo un interesse antropologico ed etnografico, ma anche un potenziale per un turismo basato sulla conoscenza.

L'ecomuseo monitora i suoi canali di social media, in particolare le visualizzazioni su YouTube, ed è soddisfatto del coinvolgimento, dice la specialista della comunicazione, Margherita. Il monitoraggio aiuta a capire le preferenze del pubblico e a migliorare i contenuti. Per esempio, hanno scoperto che i video più brevi tendono a dare risultati migliori, data l'attuale soglia di attenzione. Tuttavia, la qualità dei contenuti e lo storytelling sono fondamentali, come dimostra un video molto visto con un cestaio di Frisanco, che ha risuonato con gli spettatori grazie alla sua narrazione autentica.

Quando i video si diffondono, suscitano maggiore interesse e interazione. Le persone contattano l'ecomuseo, condividendo altre storie o variazioni di quelle presentate, dicendo: *"anche mia nonna conosceva questa storia, ma in modo diverso"*. Questo scambio continuo aiuta a scoprire più narrazioni culturali e a coinvolgere più narratori.

L'ecomuseo ha anche organizzato un festival per diffondere i risultati del progetto, con letture e musica. L'evento ha coinvolto le famiglie, le scuole e la comunità in generale. È stato promosso attraverso le scuole, Promo Turismo (l'ente turistico regionale) e le newsletter, garantendo un'ampia diffusione e partecipazione.

Ecomuseo Lis Aganis

@EcomuseoLisAganis · 857 iscritti · 236 video

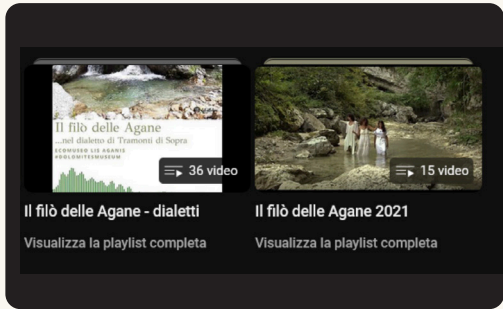
Lis Aganis, Ecomuseo delle Dolomiti Friulane APS, nasce su impulso dell'Iniziativa Comunit... >

Iscriviti

Il canale youtube dell'ecomuseo. Fonte: Pagina Youtube Ecomuseo Lis Aganis.



Uno dei video più visti. Fonte: Pagina Youtube Ecomuseo Lis Aganis



Playlist dell'Ecomuseo "il Filò delle Agane". Fonte: Pagina Youtube Ecomuseo Lis Aganis.

Sezione 5. Aspetti innovativi

L'aspetto più innovativo dell'iniziativa è la piattaforma di storytelling "*Raccontiamo l'Ecomuseo*", concepita come un database completo per la raccolta e la conservazione delle storie legate al territorio. Questo progetto si distingue come innovazione sociale per il coinvolgimento di più generazioni nella conservazione delle tradizioni orali attraverso strumenti di storytelling digitale. La tecnologia viene utilizzata per migliorare la valorizzazione, la conservazione e l'accessibilità del patrimonio.

Struttura della piattaforma

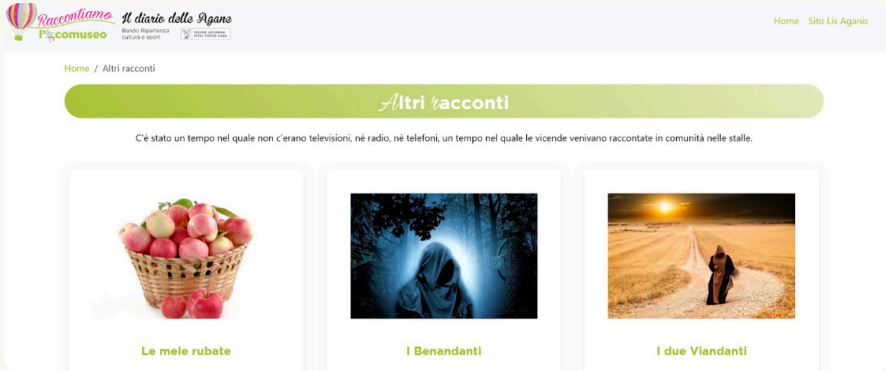
La piattaforma è organizzata in sezioni tematiche: miti e leggende, artigianato, vita comunitaria, archeologia, paesaggio, gusti e sapori. Ogni storia è accompagnata da una foto e da un titolo ed è classificata in base ai nomi dell'autore e del produttore, al luogo (ad esempio, playlist di YouTube), alla data, alla fonte/produttore e alla data e al luogo di raccolta.

Risposta alla pandemia e ulteriori progetti

Quando il progetto Filò è stato avviato nel 2019, la pandemia COVID-19 ha determinato un aumento della raccolta di storie, che l'ecomuseo ha poi condiviso.

Il progetto "*Diario delle Agane*", legato al Filò delle Agane, è stato finanziato dall'iniziativa "*Ripartenza Cultura e Sport*", che mirava a riattivare le attività culturali e sportive e a creare posti di lavoro nei settori colpiti dalle restrizioni della COVID-19. Questo progetto ha riattivato progetti, iniziative e relazioni comunitarie, concentrandosi sulle comunità locali e sul loro patrimonio. Il diario comprende diverse pagine che forniscono una narrazione completa dell'area dell'Ecomuseo.

Un altro progetto innovativo, "*Dolomiti*", in collaborazione con i territori delle Dolomiti, prevedeva la raccolta di storie orali nei dialetti locali e la loro conservazione su una piattaforma digitale. Questo sforzo evidenzia ulteriormente l'impegno dell'iniziativa nell'utilizzare la tecnologia per preservare e promuovere il patrimonio culturale.



La piattaforma: Raccontiamo l'ecomuseo. Fonte: Pagina web Ecomuseo Lis Aganis

Sezione 6. Impatto



L'iniziativa ha avuto un impatto positivo significativo sullo sviluppo sostenibile, in primo luogo migliorando il benessere delle persone. Ha stimolato la partecipazione della comunità e ha rafforzato la coesione sociale facendo incontrare generazioni diverse per scoprire e riscoprire le relazioni.

Il progetto ha inoltre creato posti di lavoro per videomaker e illustratori locali, assunti dall'ecomuseo per filmare i narratori. Un prossimo evento, "*La notte dei Filò*", finanziato dalla Regione, mostrerà ulteriormente l'impatto dell'iniziativa. L'evento si terrà in un villaggio tradizionale, utilizzando luoghi come vecchie stalle, officine e laboratori che hanno conservato la loro architettura originale. Questi ambienti ospiteranno narratori, probabilmente vestiti in abiti del XX secolo, che racconteranno storie di pratiche passate.

L'evento sarà aperto sia alla comunità locale che ai potenziali turisti, con l'obiettivo di condividere il ricco patrimonio culturale con un pubblico più ampio. Gli eventi precedenti, come il festival Filò delle Agane, hanno visto una partecipazione media di circa un centinaio di persone, il che indica un forte interesse e impegno da parte della comunità.



Capitolo 5:

Sviluppo rurale e integrazione culturale



9. Museo nel villaggio: Collegare le comunità rurali con le istituzioni culturali

Sezione 1. Introduzione

1.1. Informazioni generali

Nome dell'iniziativa:

Museo nel villaggio
("Museu na Aldeia")

Luogo: [Leiria, Portogallo](#)

Nome del promotore: SAMP -
Sociedade Artística Musical de
Pousos

Tipo di ente:
Istituzione di pubblica utilità

Proprietà: Privato
persona giuridica senza scopo di
lucro

Contatti e**Dettagli sulla comunicazione:**

✉ geral@samp.pt

🌐 samp.pt

📘 [samp.pousos.1](https://www.facebook.com/samp.pousos.1)

📷 [samp.pousos](https://www.instagram.com/samp.pousos)

📺 [www.youtube.com/channel/
UCd4dtte4y68Htj5rSy98Ylw](https://www.youtube.com/channel/UCd4dtte4y68Htj5rSy98Ylw)

🔗 www.museunaaldeia.pt

L'iniziativa "Museo nel villaggio", promossa dalla SAMP - Sociedade Artística Musical de Pousos (Società Artistica Musicale di Pousos), è un progetto di intervento artistico e sociale rivolto alla popolazione anziana delle aree rurali e isolate del Portogallo. Il progetto riunisce 13 musei e 13 villaggi di 26 comuni portoghesi, formando una rete di incontri e scambi culturali. L'iniziativa incoraggia le comunità a interagire con i professionisti dei musei, gli artisti e gli enti locali per condividere il loro patrimonio culturale e far rivivere le tradizioni.

Il progetto stimola il coinvolgimento attraverso la narrazione, offrendo una programmazione culturale a un pubblico che di solito non ha accesso a tali opportunità. Questo obiettivo è stato raggiunto creando un programma sequenziale e integrato di visite tra musei e villaggi, consolidando così una rete coesa tra i comuni e le loro offerte culturali e artistiche.

il "Museo nel villaggio" si rivolge specificamente a persone anziane indipendenti di età superiore ai 65 anni che vivono in ambienti rurali isolati con accesso limitato alle esperienze culturali. Mettendo in contatto musei e comunità, l'iniziativa non solo preserva e rivitalizza il patrimonio locale, ma migliora anche il benessere culturale degli anziani, favorendo un senso di inclusione e di comunità.

Video: [Teaser del progetto](#)

1.2. Informazioni sull'iniziativa

**Persona di contatto:**
Raquel Gomes

**Posizione:** Coordinatore del progetto

**Numero di persone coinvolte:**
Un team numeroso

**Profilo delle persone coinvolte:**
personale, volontari, ricercatori, membri della comunità, partner esterni

**Qualifica/formazione delle persone coinvolte:** conoscenze tradizionali, accademici/ricercatori, professionisti museali, esperti tecnici

1.3. La formazione

La formazione è un aspetto fondamentale del progetto e aderisce alla metodologia di formazione SAMP. Questo processo inizia non appena i professionisti entrano a far parte di un progetto promosso dal SAMP, ed è sia procedurale che continuo, integrato nella loro routine di lavoro quotidiana. *"I professionisti devono essere in sintonia con le arti in generale e, anche se hanno una forte affinità con il lavoro con gli anziani, devono inizialmente lavorare con i bambini per almeno un anno. Questo li aiuta a sviluppare le competenze necessarie per lavorare con un gruppo demografico che richiede attenzione e capacità specifiche, oltre a interagire con i genitori. Questa esperienza li prepara a lavorare successivamente con gli anziani o con altri gruppi. In questo modo, il professionista acquisisce competenze essenziali che, come spesso diciamo, lo rendono pronto ad affrontare il mondo, sia che lavori con i neonati, gli anziani o i giovani detenuti"* sottolinea il coordinatore dell'iniziativa.

La metodologia di lavoro dell'istituto garantisce che le attività siano sviluppate in coppia, facilitando lo scambio e la formazione continua tra un professionista più esperto e un nuovo arrivato. La formazione avviene principalmente sul campo, attraverso attività quotidiane condivise ed esperienze pratiche. Si tengono riunioni settimanali del team per condividere e valutare le esperienze di progetto della settimana, favorendo un ambiente di apprendimento collaborativo.

Un ritiro annuale, della durata di una settimana e tenuto al di fuori del territorio abituale, rappresenta un'opportunità di formazione fondamentale. Questo ritiro è dedicato alla valutazione del lavoro svolto durante l'anno, alla riflessione sulle esperienze, alla proposta di nuovi obiettivi e alla definizione di nuove aspirazioni.

Inoltre, il progetto pone l'accento sulla comprensione di altre iniziative per informare le riflessioni sul progetto stesso. Un'attenzione significativa è dedicata alla formazione sulla metodologia impiegata dal progetto e da altre attività SAMP. Per condividere esperienze e metodologie, l'obiettivo è quello di creare un centro di formazione all'interno dell'istituzione. Anche la valutazione dell'impatto del progetto è cruciale, evidenziando la necessità di una formazione specifica sulle metodologie appropriate per i progetti socioculturali e artistici.

Sezione 2. Descrizione dell'ICH coinvolto

Tipo di ICH:



Pratiche sociali, rituali ed eventi festivi

Riconoscimento dell'ICH:



Coinvolgimento della comunità nell'identificazione e nella gestione dell'ICH:



L'iniziativa "Museo nel villaggio" collega la diversità economica, geografica, sociale e culturale della regione come una trapunta patchwork. Mette in evidenza il paesaggio nella cronologia, nell'economia e nei rituali della regione, al di là dei monumenti locali e del Patrimonio mondiale.

9. Museo nel villaggio

Nella selezione dei partecipanti al progetto e nell'identificazione degli oggetti e delle memorie su cui lavorare, si è tenuto conto di danze, musiche, pellegrinaggi e movimenti migratori guidati da credenze e ritmi di lavoro, nonché di modi di fare e di vivere. *"Volevamo che le comunità fossero interconnesse attraverso il linguaggio dei musei, delle arti e degli affetti"*, dice Raquel, coordinatrice del progetto.

Da questa riflessione, l'iniziativa è stata strutturata in quattro fasi: Sensibilizzazione, Il museo va al villaggio, Il villaggio va al museo e Finalizzazione con tutti al museo. Questa struttura garantisce una partecipazione attiva e creativa della comunità, favorendo il senso di appartenenza e sottolineando l'importanza del patrimonio locale.

L'integrazione delle comunità nelle varie sessioni si è riflessa nella loro partecipazione attiva e creativa. Questo coinvolgimento ha incluso l'analisi critica dell'importanza sociale dei musei, delle opere museali, delle narrazioni e dei significati intrinseci dei materiali utilizzati e dei loro ruoli rappresentativi. Inoltre, ha evidenziato l'importanza dei loro ricordi e dei loro contributi alla storia locale di ogni regione.



Processo di co-creazione nel villaggio di Folgarosa. Fonte: Schermata da [Video YouTube](#).

Sono stati selezionati tredici villaggi e tredici musei, che hanno condiviso una varietà di oggetti, storie e ricordi. Hanno reinterpretato e creato nuovi oggetti e narrazioni sul territorio e su se stessi:

Patrimonio culturale immateriale (ICH) e attività identificate

1. Meteorite ad Alcanadas

Il Museo di Lourinhã ha presentato una collezione tematica sull'estinzione dei dinosauri, spingendo la comunità a creare l' *"Arca della salvezza"*, che ospita oggetti, ricordi e messaggi di speranza.

2. Tappeto Bracejo di Ilh

Sotto la guida di artigiani, la comunità ha creato un tappeto urbano ispirato a motivi intricati, migliorando il coinvolgimento della comunità.

3. Contesto archeologico di un bambino di Lapedo

Il Museo di Leiria ha condiviso questo momento significativo della storia umana, che ha portato alla creazione di una mappa da parte della comunità di Columbeira, in onore del proprio patrimonio.

4. Manufatti che evidenziano il rapporto tra terra e mare

La rete dei musei municipali di Peniche ha coinvolto la comunità nella creazione di pezzi di marzapane ispirati al patrimonio locale.

9. Museo nel villaggio

5. Olivi, mulini e storie

Uno scambio tra le comunità di Alenquer e Torres Novas ha dato vita a una sessione di light painting che riflette le loro interazioni con il patrimonio.

6. Le storiche coperte di lana di Minde

La comunità ha utilizzato tecniche di marmorizzazione per tingere i tessuti, collegando territori geograficamente distanti ma culturalmente vicini

7. La fotografia come registrazione della memoria

Il Centro Tomar per gli Studi Fotografici ha facilitato un progetto fotografico a Mosteiro, catturando l'essenza della comunità.

8. Scultura "Camões

Il Museo e Centro delle Arti di Figueiró dos Vinhos ha ispirato la comunità di Cercal a creare sculture di argilla che rappresentano la coltivazione culturale.

9. Scultura "La peste

Il Museo del Vetro ha coinvolto la comunità di Fetelaria nella creazione di *"Il vento che soffia da Sobral"*, un'opera realizzata con elementi raccolti localmente.

10. Scultura di San Martino

La Rete dei Musei e delle Gallerie di Óbidos ha ispirato i partecipanti alla Freixianda a creare *"Il sole dell'unità è per tutti"* utilizzando grani e pula di mais.

11. Scultura di testa di guerriero

Il Museo Raul da Bernarda ha incoraggiato la comunità di Cabeças a creare diverse teste di argilla, mettendo in mostra la loro creatività.

12. Scultura di tre tonnellate ad Ateanha

La comunità ha costruito una panchina utilizzando pietre locali e la tecnologia di stampa 3D, trasformando un luogo del villaggio in un punto di incontro.

13. Industria della lana al Museo Casa do Tempo

Il museo ha evidenziato l'importanza dell'industria della lana, portando la comunità Fanhais a condividere le proprie pinete e a onorare la storia locale.

Parallelamente al processo di creazione e condivisione, sono state organizzate delle performance nei musei con le comunità. Queste performance miravano a raggiungere l'obiettivo di unire vari elementi: simbolici e materiali, provenienti da luoghi e tempi diversi, comprendendo arti visive, musicali, coreografiche e universi scenici. L'intento era quello di creare un territorio condiviso tra comunità, storie, patrimoni materiali e immateriali, favorendo il dialogo tra molteplici elementi culturali. Ogni performance, ricca di storie, memorie e simbolismi propri, ha permesso la collaborazione, ha rafforzato la coesione sociale e ha contribuito allo sviluppo umano sostenibile della regione.



Performance musicale in uno dei villaggi, che mette in contatto la comunità, gli artisti e il personale del museo coinvolti nel processo. Fonte: Screenshot da [Video di YouTube](#)

Sezione 3. Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale

Processo di creazione del contenuto
Come si comunica in formato digitale?

- Audiovisivo, multimediale, mappatura
- Sito web, piattaforma video/ audio, social media

L'iniziativa "Museo nel villaggio" è un progetto di intervento artistico e sociale rivolto alla popolazione anziana delle regioni rurali e remote. Collega 13 musei e 13 villaggi di 26 comuni portoghesi in un'ampia rete. Il progetto promuove le interazioni tra comunità, esperti museali, artisti e organizzazioni locali per condividere il patrimonio culturale e far rivivere le tradizioni.

- Incontri iniziali e interpretazione:** I professionisti del SAMP, in collaborazione con i leader locali e gli esperti museali, portano i manufatti del museo nei villaggi. Questi incontri iniziali permettono agli anziani residenti di reinterpretare, trasformare e avvicinarsi agli oggetti in modi nuovi. I membri della comunità sono poi invitati a riflettere sui manufatti, mettendoli in relazione con i loro ricordi, le loro esperienze di vita e le loro caratteristiche locali. Questa riflessione li aiuta a rivisitare ed esplorare il loro patrimonio culturale immateriale (ICH).
- Creazione di un nuovo lavoro:** Il processo culmina nella creazione di un nuovo lavoro, sviluppato in collaborazione dagli anziani, dagli esperti del museo e dal team SAMP. Questa nuova opera mira a rappresentare sia le peculiarità individuali di ciascun anziano sia l'identità collettiva della sua comunità. I pezzi finiti vengono poi inaugurati nei musei partecipanti attraverso una presentazione performativa SAMP, che simboleggia l'unione tra l'istituzione museale e la comunità.

- Comunicazione e diffusione digitale:** Si presta particolare attenzione a documentare l'intero processo attraverso mezzi audiovisivi, catturando i momenti di condivisione e producendo contenuti di storia orale. Questi contenuti vengono organizzati in un'esperienza digitale completa, che comprende immagini, video, audio e documentazione. Queste narrazioni digitali vengono poi presentate a gruppi locali, assicurando che l'impatto del progetto si estenda oltre i partecipanti immediati.

I contenuti digitali vengono ulteriormente diffusi attraverso il sito web del museo e le piattaforme dei social media, ampliando la portata dell'iniziativa e promuovendo il turismo culturale. Questo approccio non solo preserva il patrimonio culturale, ma lo rende accessibile a un pubblico più vasto, favorendo un più profondo apprezzamento per le tradizioni e la storia delle comunità partecipanti.

Integrando la narrazione digitale con le pratiche culturali tradizionali, l'iniziativa "Museo nel villaggio" preserva e rivitalizza efficacemente il patrimonio locale, coinvolgendo la comunità in modo significativo e partecipativo.



9. Museo nel villaggio



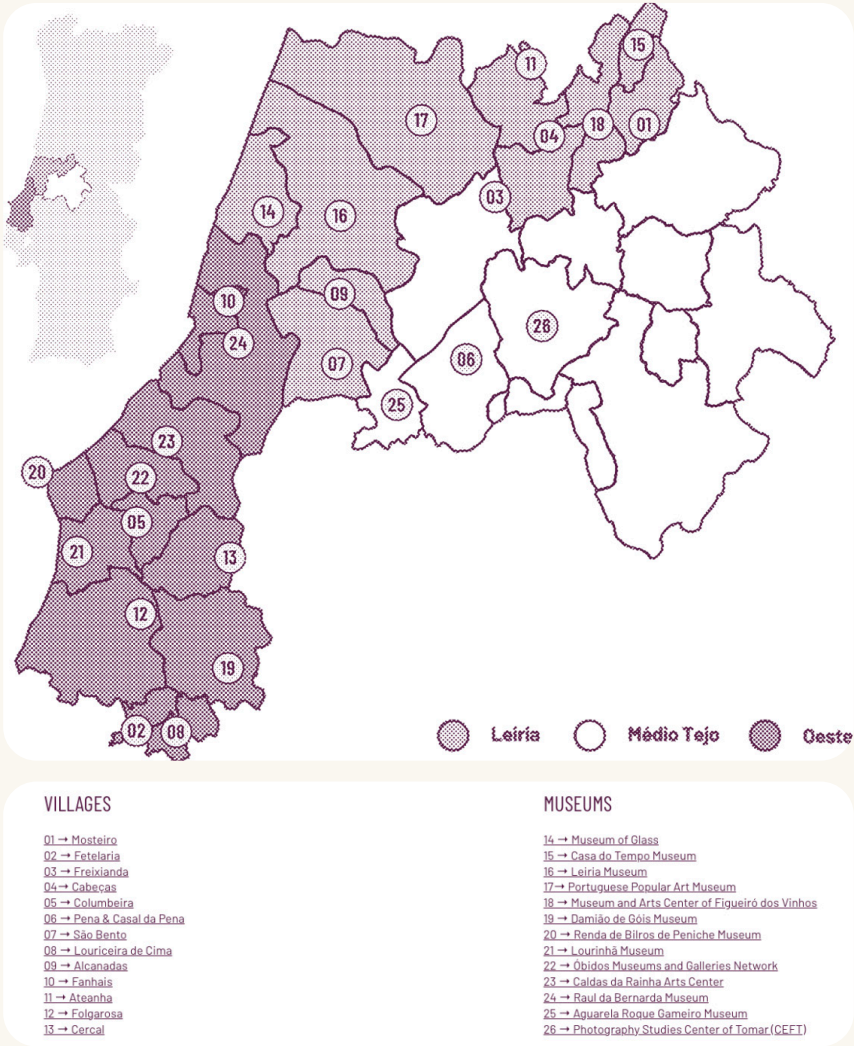
Mapa interattiva che offre un'esperienza digitale completa, comprendente immagini, video, audio e documentazione delle comunità, dei musei, dei processi di co-creazione e delle opere d'arte. Fonte: Schermate del [sito web](#) di Museum in the Village.

9. Museo nel villaggio

3.1. Popolazione locale

Il progetto *"Museum in the Village"* si distingue per l'ampia rete di oltre 90 collaboratori. Promosso dalla SAMP - Sociedade Artística Musical dos Pousos, il progetto è finanziato e sostenuto dal Comune di Leiria, da Portugal Inovação Social, dal Programma Operativo Occupazione Sociale (POISE), da Portugal 2020, dal Fondo Sociale Europeo (FSE) e dalla Rede Cultura 2027 (Rete Cultura 2027). Collabora anche con l'Unione delle parrocchie di Leiria, Pousos, Barreira e Cortes.

Un gruppo di lavoro dei musei della Rete Cultura 2027, composto da rappresentanti delle istituzioni regionali, ha selezionato i 13 villaggi e i 13 musei coinvolti. Questo gruppo, che conosce le realtà sociali e culturali locali, comprendeva rappresentanti di musei di 26 comuni, consigli parrocchiali, associazioni e altri partner.



Mapa dei [villaggi](#) e dei [musei](#) coinvolti nel progetto.
Fonte: [Sito web del Museo nel Villaggio](#)

La SAMP ha coordinato il progetto con un'équipe multidisciplinare, composta da professionisti della musica, della direzione artistica, dell'arte comunitaria, della recitazione, della comunicazione, della logistica, della finanza, della museologia, della sociologia, della psicologia sociale, della grafica e della produzione. Questo team, in collaborazione con i membri della comunità, ha definito i ruoli e le azioni del progetto utilizzando una metodologia partecipativa che ha posto l'accento sul dialogo, l'ascolto, l'inclusività e la gestione orizzontale.

Il coinvolgimento della comunità è stato attivo e creativo: i residenti hanno partecipato alle sessioni e alle riunioni di valutazione, contribuendo al processo decisionale e adattando le iniziative secondo le necessità. I principi guida dell'"essere con" e del "creare con" favoriscono le relazioni, la fiducia e la creazione collaborativa, aumentando l'impatto del progetto e garantendo un impegno significativo da parte di tutti i partecipanti.



Membri della comunità coinvolti nel progetto "Museo nel villaggio".
Fonte: SAMP/Museu na Alde SAMP/Museu na Aldeia.

Sezione 4. Pubblico e metodologie

Destinatari:
Comunità locale

Obiettivo della condivisione delle storie:

 Conservare le tradizioni

 Sociale coesione

Portata:



● Basso ● Medio ● Alto

Frequenza:
Attività puntuale

La diffusione del progetto è avvenuta attraverso molteplici canali, garantendo un'ampia portata e un forte impatto.

- **Sito web e manuale di divulgazione:** Informazioni dettagliate sono disponibili sul [sito web del progetto](#) e nel [Manuale di divulgazione](#). Questa pubblicazione registra e condivide le metodologie, le esperienze e le strategie del progetto, fornendo una guida per la replica o l'adattamento da parte di altri enti in contesti diversi.
- **Copertura mediatica:** Diversi media, tra cui televisione, radio e giornali, hanno prodotto reportage a livello locale e nazionale. Sono stati utilizzati formati fisici e digitali per condividere le storie e le tradizioni dei villaggi partecipanti.
- **Pubblicazioni:** Sono stati compiuti sforzi per pubblicare articoli scientifici e culturali sul progetto. Ad oggi è stato pubblicato un articolo e un altro è stato recentemente presentato per la pubblicazione.
- **Eventi di presentazione:** Il progetto è stato promosso in occasione di conferenze, congressi e altri eventi nazionali e internazionali. Il SAMP ha partecipato attraverso inviti e inviando comunicazioni per la revisione paritaria.
- **Documentario:** A [documentario](#) racconta l'intero processo di lavoro, concentrandosi sulle varie fasi del progetto e mettendo in evidenza il coinvolgimento di musei, villaggi, artisti e tecnici. È disponibile online.
- **Museo virtuale:** Il [museo virtuale](#) funge da testimonianza e memoria del progetto, consentendo agli utenti di esplorare opere d'arte e musei e di confrontarsi con storie ed esperienze. Incorpora anche elementi di realtà virtuale per migliorare l'esperienza dell'utente.
- **Catalogo della mostra:** Disponibile in formato digitale e fisico, il [catalogo](#) mostra immagini e pezzi del museo, condividendo le esperienze vissute del progetto.
- **Mostra itinerante:** Intitolata "Dall'altra parte della linea", questa mostra intende proseguire l'eredità del progetto, promuovendo nuove relazioni e partnership e onorando al contempo il lavoro di collaborazione e la vicinanza culturale dell'intero territorio.

Integrando le pratiche culturali tradizionali con le moderne tecniche di narrazione digitale, il progetto *"Museum in the Village"* colma efficacemente il divario tra le generazioni, favorendo un legame più profondo con il patrimonio culturale e affrontando al contempo le questioni sociali contemporanee.



Impatto sullo sviluppo sostenibile locale:



SDG3.
Buona salute e
benessere



SDG4.
Qualità
educazione



SDG9. Industria, innovazione e infrastrutture



SDG17.
Partenariati
per gli obiettivi

Il progetto *"Museum in the Village"* ha richiesto uno sforzo notevole: ha condotto 226 sessioni con le comunità, ha mobilitato più di 30 artisti e ha coinvolto oltre 90 partner. Ha raggiunto oltre 780 persone, tra cui 273 partecipanti attivi della comunità. Questo sforzo collettivo mirava a collegare le comunità isolate con i musei, a dare energia al territorio e a favorire gli incontri.

L'impatto del progetto sull'educazione, la mediazione culturale e la lotta all'isolamento sociale degli anziani è evidente dai rapporti di attività:

92% dei partecipanti ritiene che il progetto abbia migliorato il loro benessere.

94% ritiene che il progetto sia stato fondamentale per prevenire i sentimenti di solitudine e isolamento.

83% ritiene che abbia promosso le relazioni tra i residenti della comunità.

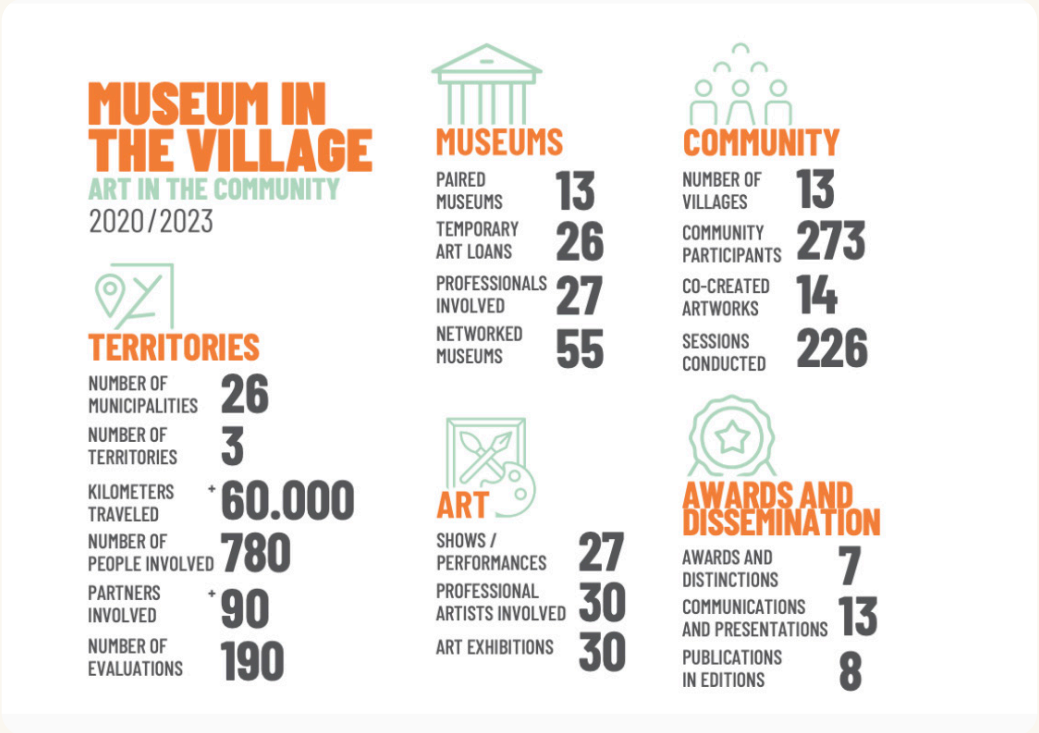
L'iniziativa ha attivato con successo il patrimonio culturale immateriale (ICH) sensibilizzando e facilitando l'incontro tra gli abitanti dei villaggi e i partner del progetto. Ciò ha rafforzato la coesione sociale in aree rurali isolate con un accesso culturale limitato. I 13 villaggi coinvolti hanno acquisito visibilità e sono stati visitati dai partecipanti al progetto, dai partner, dai media regionali e dai turisti culturali. Per i 13 musei, il progetto ha aumentato significativamente l'accessibilità e il coinvolgimento.

Il progetto ha favorito la cooperazione intercomunale, coinvolgendo musei, comuni, consigli parrocchiali, associazioni locali e SAMP. Questo approccio di rete ha riunito professionisti della cultura, artisti, tecnici, agenti politici e autorità locali, sviluppando una metodologia di mobilitazione socioculturale e generando valori comunitari.

9. Museo nel villaggio

Una risposta innovativa all'isolamento sociale degli anziani, il progetto ha creato un modello e degli strumenti di intervento che possono essere replicati in altri contesti. Ha evidenziato la relazione tra componenti culturali e sociali attraverso le pratiche artistiche, con potenziali implicazioni per la riprogettazione delle politiche pubbliche locali.

Il progetto ha inoltre posto l'accento sui contenuti digitali, documentando l'intero processo attraverso mezzi audiovisivi. Ciò ha incluso la cattura di momenti di condivisione, la produzione di contenuti di storia orale e la creazione di un'esperienza digitale con immagini, video, audio e documentazione. I contenuti sono stati condivisi con gruppi locali e diffusi attraverso il sito web del museo e i social media, ampliando la portata del progetto e promuovendo il turismo culturale.



Alcune cifre della portata e dell'impatto del progetto.
Fonte: [Relazione sui risultati del SAMP/Museu na Aldeia-](#)



10. Ecomuseo Corvo: Coinvolgere le comunità nella conservazione e nell'educazione del patrimonio

Sezione 1. Introduzione

1.1. Informazioni generali

Nome dell'iniziativa: Memoria collettiva - Programma di interviste sulla vita

Luogo: [Isola di Corvo, Azzorre, Portogallo](#)

Nome del promotore: Ecomuseo di Corvo

Tipo di ente: Ecomuseo

Proprietà: Pubblica

Contatti e
Dettagli sulla comunicazione:

- ecomuseu.corvo.info@azores.gov.pt
- ecomuseu-corvo.cultura.azores.gov.pt/
- [museudoterritorio](https://www.facebook.com/museudoterritorio)
- [ecomuseudocorvo](https://www.instagram.com/ecomuseudocorvo)
- www.youtube.com/playlist?list=PLSxhfrfIntYXZNxI69Nrq-dM8GwzLngtpg
- www.culturacores.azores.gov.pt/ecomuseu-do-corvo/

10. Ecomuseo di Corvo



Centro visitatori dell'Ecomuseo di Corvo, "Casa del Tempo". Fonte: Gruppo HIGHRES.

L'iniziativa fa parte dell'Ecomuseo di Corvo, un processo dinamico in cui la comunità conserva, interpreta e gestisce il proprio patrimonio per uno sviluppo sostenibile. Questo approccio promuove il riconoscimento e l'affermazione dell'identità dell'isola e funge da catalizzatore per lo sviluppo socioeconomico locale, generando ricchezza e servendo gli interessi della comunità.

Il progetto mira a costruire un database completo di testimonianze orali di residenti di lunga data di Corvo, concentrandosi su tradizioni, conoscenze ed espressioni culturali locali. L'obiettivo è preservare, valorizzare e diffondere il patrimonio dell'isola creando un archivio digitale della memoria di Corvo. Questo archivio sosterrà la ricerca futura, fornirà risorse educative e di comunicazione museale e promuoverà lo sviluppo sostenibile e il turismo locale.

10. Ecomuseo di Corvo

Inoltre, il progetto prevede un inventario fotografico partecipativo, che cattura le immagini degli abitanti per integrare le memorie raccolte. Questa documentazione visiva valorizza le testimonianze orali, fornendo una rappresentazione più ricca e completa del patrimonio culturale dell'isola.

Grazie a questi sforzi, l'iniziativa non solo salvaguarda le tradizioni e le conoscenze uniche di Corvo, ma promuove anche l'impegno della comunità e contribuisce alla crescita sostenibile e al turismo dell'isola.

Elementi dell'Ecomuseo di Corvo: Il patrimonio del territorio, la popolazione, i luoghi speciali, gli anziani, la memoria collettiva. Fonte: Pagina web dell'Ecomuseo del Corvo.



1.2. Informazioni sull'iniziativa

- | | |
|---|---|
|  Persona di contatto:
Deolinda Estêvão |  Profilo delle persone coinvolte:
personale, membri della comunità |
|  Posizione: Direttore |  Qualifica/formazione delle persone coinvolte: conoscenze tradizionali, accademici/ricercatori, professionisti museali, esperti tecnici |
|  Numero di persone coinvolte:
Un team numeroso | |

1.3. La formazione

L'Ecomuseo riconosce la vulnerabilità delle tradizioni locali e sottolinea l'urgente necessità di formare i membri della comunità ai metodi di conservazione. Sono state condotte ampie consultazioni con gli anziani del luogo per cogliere le loro intuizioni e documentare le loro esperienze, assicurando che la conoscenza sia trasmessa alle generazioni future. I workshop programmati, comprese le sessioni di tessitura, mirano a far rivivere e proteggere queste tradizioni.

Inoltre, un gruppo di mandolini, formato in collaborazione con la scuola locale, cerca di far rivivere il folklore e la musica tradizionale, riconoscendo il ruolo cruciale di questa partnership nell'educazione al patrimonio. L'Ecomuseo si impegna a sostenere questi sforzi educativi e a promuovere l'impegno dei giovani nella comprensione, conservazione e condivisione del loro patrimonio.

Sono necessarie ulteriori attività di rafforzamento delle capacità della comunità locale per far rivivere tradizioni come la tessitura e per fornire una formazione artistica a sostegno dei gruppi musicali e teatrali locali. A causa dell'isolamento dell'isola, si ricorre a formatori esterni per le sessioni in loco, ritenute più efficaci per soddisfare le esigenze della comunità.

Sezione 2. Descrizione dell'ICH coinvolto

Tipo di ICH:



Pratiche sociali, rituali ed eventi festivi

Riconoscimento dell'ICH:



Coinvolgimento della comunità nell'identificazione e nella gestione dell'ICH:



Dal 2015, l'Ecomuseo di Corvo sta attivamente identificando e raccogliendo informazioni sulla memoria e sul patrimonio dell'isola. Attraverso il coinvolgimento della comunità e la conduzione di attività partecipative, come il progetto di raccolta ed esposizione di fotografie, l'Ecomuseo ha ampliato il proprio raggio d'azione per includere riferimenti culturali, arti, mestieri, forme di espressione e pratiche tradizionali come componenti integrali del patrimonio locale.

Formazione sulle tecniche tradizionali di tessitura per i membri della comunità, giugno 2024. Fonte: [Post su Facebook](#)



Le attività dell'Ecomuseo hanno rivelato che la memoria dei tempi passati è profondamente radicata nelle feste locali, nelle pratiche sociali, nell'artigianato e nella gastronomia. Questa memoria culturale promuove un senso di partecipazione e di appartenenza tra i membri della comunità, rafforzando la loro identità di gruppo e il loro legame con il territorio. I seguenti elementi sono stati identificati come Patrimonio immateriale significativo a livello locale:

- Il ciclo della lana
- Il culto dello Spirito Santo
- Il lessico di Corvino
- La macellazione del maiale
- Leggende corvine
- Raccolta dei Sargassi

Questi elementi sono descritti in dettaglio sul sito web dell'Ecomuseo, mostrando la loro importanza per la comunità.



Elementi che sono stati identificati come Patrimonio Immateriale significativo a livello locale. Fonte: [Pagina web dell'Ecomuseo di Corvo](#).

10. Ecomuseo di Corvo

Per preservare e trasmettere questo patrimonio alle generazioni future, l'Ecomuseo si impegna in diverse attività e progetti. Ad esempio, il Progetto TASTE - Taste Azores Sustainable Tourism Experiences, sviluppato in collaborazione con il CEEApIA (Centro di Studi di Economia Applicata dell'Atlantico) e il CHAM (Centro di Studi Umanistici dell'Università delle Azzorre), ha prodotto diversi video disponibili sul sito web del Museo. Questi video aiutano a documentare e condividere il patrimonio immateriale dell'isola, rendendolo accessibile a un pubblico più ampio.

[#TASTO - Episodio 26](#). Memórias e vivências da alimentação na ilha do Corvo [Ricordi ed esperienze di alimentazione sull'isola di Corvo].

[#TASTE - Episodio 41](#). As Couves da Barça. Uma tradição da gastronomia na ilha do Corvo [Le Couves da Barça. Una tradizione gastronomica sull'isola di Corvo].

[#TASTE - Episodio 62](#). As filhoses do Entrudo na ilha do Corvo [I figli del Carnevale sull'isola di Corvo].

[#TASTE - Episodio 66](#). A confeção do pão de milho na ilha do Corvo: memórias e vivências [La preparazione del pane di mais sull'isola di Corvo: ricordi ed esperienze].

[#TASTE - Episodio 75](#). As tortas de erva patinha na ilha do Corvo [Torte di erbe sull'isola di Corvo].

[#TASTE - Episodio 87](#). A produção do queijo artesanal na ilha do Corvo [Produzione di formaggio artigianale sull'isola di Corvo].



Un membro della comunità condivide i suoi ricordi e le sue esperienze sul cibo nell'isola di Corvo. Fonte: Schermata da [Video YouTube](#).

10. Ecomuseo di Corvo

L'Ecomuseo opera con un approccio di gestione partecipativa, coinvolgendo i membri della comunità nell'identificazione, nella documentazione e nella conservazione del loro patrimonio. Questo modello collaborativo garantisce che la voce e la conoscenza della comunità siano al centro delle attività dell'Ecomuseo.

Per promuovere il turismo culturale, l'iniziativa intende proseguire questi sforzi creando una piattaforma digitale per il Museo. Questa piattaforma renderà i documenti e i video raccolti facilmente accessibili al pubblico, aumentando la visibilità e l'apprezzamento del patrimonio immateriale di Corvo. Rendendo accessibili online questi elementi culturali, l'Ecomuseo cerca di attrarre visitatori e ricercatori, favorendo una comprensione e un apprezzamento più profondi delle ricche tradizioni culturali dell'isola.

Sezione 3. Creazione della narrazione e adattamento al formato di comunicazione digitale

Processo di creazione del contenuto



Come si comunica in formato digitale?

? Audiovisivi, multimedia

Mostra in loco, sito web, piattaforma video/audio (Youtube), social media (Instagram, Facebook...)

Partendo dalla mappatura preliminare condotta dall'Ecomuseo, il team si è concentrato sulle attività sul campo, che comprendono interviste ai membri della comunità e la documentazione della loro partecipazione attraverso appunti, filmati, disegni e fotografie. Queste informazioni primarie sono state poi integrate e incrociate con dati provenienti da varie fonti, come biblioteche locali, associazioni, libri e siti web. Questo approccio riconosce che alcuni riferimenti culturali possono essere cambiati o scomparsi nel tempo.

Il processo riconosce la molteplicità di prospettive insite nel patrimonio culturale. Persone diverse possono avere opinioni diverse o addirittura opposte su uno stesso riferimento culturale, in base alle loro esperienze personali e alle relazioni con esso. Questa diversità di prospettive è parte integrante del processo di documentazione.

Dalle interviste iniziali alla redazione finale del materiale, l'intero processo è partecipativo e favorisce la collaborazione tra il museo e la comunità. Si tengono regolarmente sessioni di discussione per valutare e selezionare i contenuti da diffondere. In questo modo si garantisce che le narrazioni siano autentiche e riflettano la memoria collettiva della comunità.

I contenuti digitali che ne derivano, tra cui video, disegni e fotografie, vengono adattati a varie piattaforme per raggiungere un pubblico più ampio. Questo metodo non solo preserva il patrimonio culturale di Corvo, ma lo rende anche accessibile e coinvolgente per le generazioni future e i visitatori. Sfruttando i formati di comunicazione digitale, l'Ecomuseo può condividere efficacemente il ricco e diversificato patrimonio culturale di Corvo con un pubblico globale.



Spazio espositivo multimediale dell'Ecomuseo di Corvo. Fonte: Gruppo HIGHRES.

3.1. Popolazione locale

A Corvo, con una popolazione di 386 abitanti (al 2021), il coinvolgimento della comunità nelle attività dell'Ecomuseo è notevolmente elevato. Alcuni eventi attirano oltre 150 partecipanti, a dimostrazione di un significativo coinvolgimento locale.

L'Ecomuseo incoraggia la partecipazione attiva della comunità locale alla pianificazione e alle attività. Un meccanismo chiave è il "Grupo de Amigos do Ecomuseu do Corvo" (Gruppo di Amici dell' Ecomuseo di Corvo), un gruppo di discussione che fornisce feedback e input preziosi tramite e-mail e moduli online. Questo contributo è parte integrante del processo di pianificazione.

La mobilitazione della comunità, facilitata dall'Ecomuseo, è fondamentale per il successo del progetto. Il progetto di inventario fotografico, ad esempio, funge da catalizzatore per la discussione e il coinvolgimento della comunità. I residenti contribuiscono con le loro foto e partecipano attivamente al processo di documentazione.



Archivio dell'inventario fotografico dell'Ecomuseo Corvo, foto del mese, maggio 2024. Fonte: [Post su Facebook](#).

Tutte le fasi della pianificazione e della raccolta di informazioni, dalle interviste all'editing finale, sono condotte in modo partecipativo. Il museo e la comunità co-creano i contenuti, garantendo che tutte le voci siano ascoltate e rispettate. Vengono utilizzate metodologie che riconoscono la reciprocità della conoscenza, con sessioni regolari di discussione, monitoraggio e valutazione.

Questo approccio garantisce che la partecipazione della comunità sia attiva piuttosto che passiva. I residenti non sono solo intervistati o spettatori, ma sono co-produttori, profondamente coinvolti nella conservazione e condivisione del loro patrimonio culturale. Questo modello collaborativo favorisce un forte senso di appartenenza e di orgoglio per il patrimonio della comunità.

Sezione 4. Pubblico e metodologie

Pubblico di riferimento: turisti/ visitatori, comunità locale, studenti, ricercatori/professionisti dei beni culturali

Obiettivo della condivisione delle storie:

Conservare le tradizioni

Sociale coesione

Promuovere il turismo

Portata:

Basso Medio Alto

Frequenza:

Attività permanente

La diffusione dell'iniziativa dell'Ecomuseo di Corvo si basa su un approccio multiforme per raggiungere un ampio pubblico. In primo luogo, l'iniziativa è pubblicizzata attraverso il sito web del museo, che funge da centro di informazione e aggiornamento. Inoltre, una parte significativa della promozione avviene in loco, presso il museo, durante le attività e gli eventi.

Il museo impiega vari metodi per coinvolgere la comunità locale, tra cui inviti aperti su manifesti, annunci su Facebook e lo sfruttamento del "Grupo de Amigos do Ecomuseu do Corvo" (Gruppo di amici dell'Ecomuseo di Corvo), che ha un'ampia portata locale. Questo gruppo svolge un ruolo cruciale nel diffondere la consapevolezza e nell'incoraggiare la partecipazione della comunità.

Anche la collaborazione attiva con altre istituzioni e partner contribuisce a far conoscere l'iniziativa. Le presentazioni in ambito accademico e in altri spazi al di fuori dell'isola contribuiscono a un riconoscimento più ampio.

Ad esempio, la partecipazione del museo al progetto EcoHeritage nel 2022, come caso di studio, ha fornito un'esposizione internazionale. I dettagli del progetto sono accessibili sulla [piattaforma di apprendimento EcoHeritage](#), evidenziando le pratiche innovative del museo e generando opportunità di pubblicità internazionale.

Grazie a questi sforzi congiunti, l'Ecomuseo Corvo si assicura che la sua narrazione digitale e la conservazione del patrimonio culturale immateriale raggiungano sia il pubblico locale che quello globale, favorendo una maggiore consapevolezza e apprezzamento.

Sezione 5. Aspetti innovativi

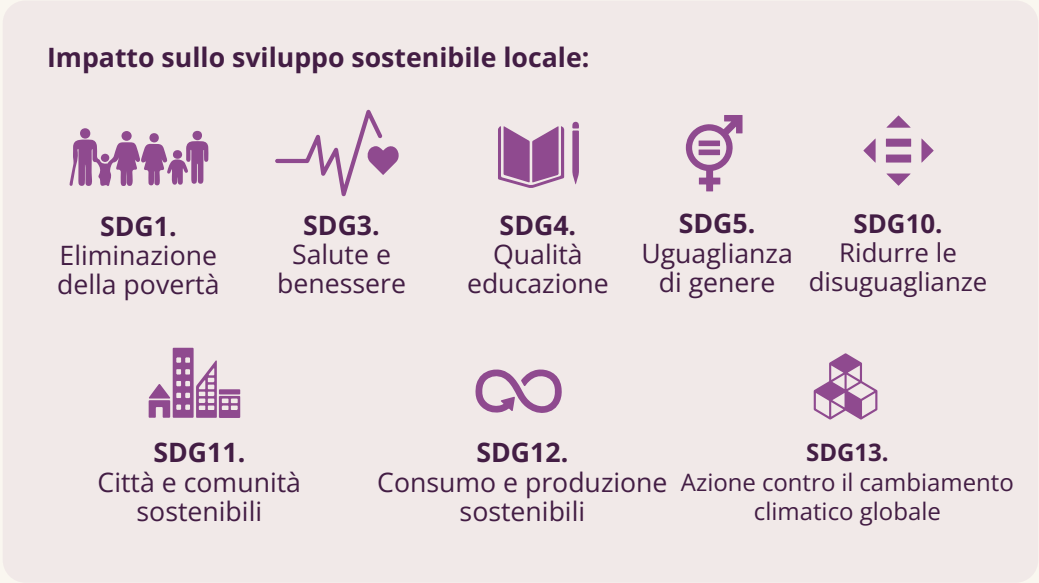
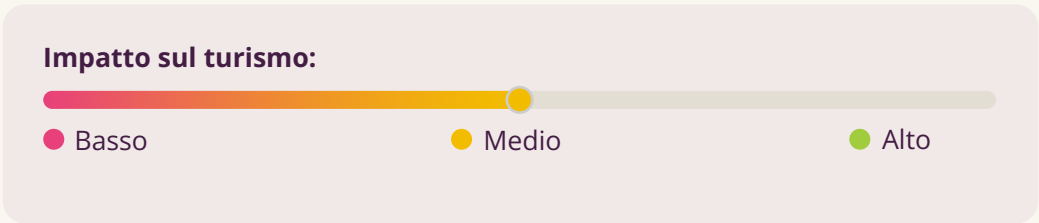
Basandosi sui principi della Sociomuseologia, l'Ecomuseo do Corvo dà priorità alla partecipazione della comunità in tutti i suoi processi. Questa iniziativa utilizza metodologie che enfatizzano la reciprocità della conoscenza e l'inventario partecipativo, riconoscendo che il coinvolgimento della comunità locale è fondamentale per qualsiasi sforzo museologico.

L'aspetto innovativo di questo approccio risiede nell'impegno a rendere il museo non solo un narratore della storia del luogo, ma un partecipante attivo alla vita quotidiana della comunità. Coinvolgendo i residenti in tutte le fasi, dalla progettazione alla documentazione, fino alla divulgazione, il museo si assicura di riflettere i desideri e le esigenze della comunità. Questo modello partecipativo trasforma il museo in uno strumento dinamico per uno sviluppo culturale ed economico sostenibile.

Inoltre, l'iniziativa integra le moderne tecniche di narrazione digitale con le pratiche culturali tradizionali, creando una piattaforma unica che preserva e rivitalizza il patrimonio locale. L'uso di piattaforme digitali, combinato con l'impegno attivo della comunità, consente una più ampia diffusione delle narrazioni culturali di Corvo, promuovendo il turismo culturale e favorendo un legame più profondo tra la comunità e il suo patrimonio.

Nel complesso, questo approccio esemplifica come i musei possano fungere da catalizzatori per lo sviluppo della comunità, facendo leva sulla conoscenza e sulla partecipazione locale per ottenere risultati sostenibili.

Sezione 6. Impatto



Il progetto si concentra sulla conservazione e sulla promozione delle conoscenze, delle espressioni e delle tradizioni uniche di Corvo. Rendendo i centri dell'Ecomuseo accessibili ai visitatori e offrendo attività come laboratori e visite guidate, l'iniziativa coinvolge attivamente sia la popolazione locale che i turisti.

L'Ecomuseo di Corvo mira a salvaguardare e affermare il patrimonio naturale, storico, paesaggistico e culturale dell'isola. Questo impegno non solo preserva le ricche tradizioni di Corvo, ma promuove anche lo sviluppo locale e migliora la qualità della vita degli abitanti dell'isola.

Il progetto, che pone l'accento sullo sviluppo sostenibile, garantisce che gli sforzi di conservazione contribuiscano al benessere a lungo termine della comunità. Il coinvolgimento attivo della popolazione locale in queste attività promuove un senso di orgoglio e di appartenenza, rafforzando l'identità culturale di Corvo. Inoltre, attirando i turisti attraverso tour ben organizzati e laboratori coinvolgenti, l'iniziativa stimola l'economia locale e crea opportunità di crescita economica.

Grazie a questi sforzi, l'Ecomuseo di Corvo non solo preserva le tradizioni e le conoscenze uniche dell'isola, ma migliora anche la capacità della comunità di sostenere e sviluppare questi beni culturali per le generazioni future. L'impatto dell'iniziativa è quindi profondo e di vasta portata, rafforzando il ruolo del museo come catalizzatore di cambiamenti positivi all'interno della comunità.

Nel complesso, l'approccio dell'Ecomuseo Corvo integra la conservazione culturale con lo sviluppo sostenibile, producendo un significativo impatto positivo sia sulla comunità che sul suo patrimonio.

Conclusione

Questi casi di studio presentano complessivamente una panoramica diversificata e completa delle buone pratiche di conservazione e promozione del patrimonio culturale immateriale attraverso la narrazione digitale. Evidenziano l'importanza della partecipazione della comunità, l'uso di strumenti digitali innovativi e l'integrazione del patrimonio culturale nel turismo e nell'istruzione. I diversi livelli di competenza nelle aree tematiche sono evidenti, con ogni caso studio che offre spunti unici e completa gli altri in vari modi.



Contesto geografico e Tipo di entità dietro le iniziative

I casi di studio abbracciano diverse regioni d'Europa, ognuna con il proprio contesto culturale e il proprio patrimonio. Le entità che hanno dato vita a queste iniziative vanno dai comuni e dai musei alle associazioni comunitarie e alle università, mostrando un'ampia varietà di strutture organizzative e di sforzi collaborativi.



Qualificazione/Formazione delle persone coinvolte

Il livello di qualificazione e formazione dei partecipanti varia, con alcune iniziative che si affidano a professionisti altamente qualificati e altre che coinvolgono membri della comunità con competenze digitali limitate. Questa diversità evidenzia l'importanza di programmi di formazione personalizzati per migliorare le capacità di narrazione digitale in contesti diversi.



Tipo e livello di riconoscimento dell'ICH

L'ICH riconosciuta in questi casi di studio comprende un mix di leggende locali, artigianato tradizionale, storie orali e pratiche sociali. Il livello di riconoscimento varia, con alcuni elementi del patrimonio ben noti e altri recentemente documentati e promossi attraverso queste iniziative.



Livello di coinvolgimento della comunità e modalità di partecipazione

Il coinvolgimento della comunità varia da ruoli passivi, in cui i membri della comunità servono come intervistati, a ruoli attivi di co-produttori, in cui partecipano alla creazione e alla diffusione di contenuti digitali. Le metodologie partecipative, come i workshop e i progetti artistici collaborativi, sono comunemente utilizzate per coinvolgere la comunità.



Scopo della condivisione delle storie

Gli scopi principali della condivisione di queste storie sono la promozione del turismo, la conservazione delle tradizioni, la sensibilizzazione e il marketing. Spesso le iniziative mirano ad attrarre visitatori, educare il pubblico e garantire la continuità del patrimonio culturale per le generazioni future.



La comunicazione in formato digitale

Le strategie di comunicazione impiegate coinvolgono diversi strumenti e piattaforme digitali, tra cui social media, siti web, esposizioni multimediali e giochi interattivi. Questi metodi migliorano l'accessibilità e l'attrattiva delle storie per un vasto pubblico.



Frequenza delle attività

La frequenza delle attività varia: alcune iniziative offrono esposizioni permanenti, mentre altre organizzano eventi puntuali o programmi stagionali. Questa variazione garantisce un impegno costante e offre l'opportunità di visite ripetute e di un coinvolgimento continuo della comunità.



Pubblico di riferimento

I destinatari di queste iniziative sono diversi, tra cui residenti locali, turisti, scolaresche e professionisti dei beni culturali. Si cerca di adattare i contenuti e le attività a diverse fasce d'età e interessi, garantendo una partecipazione ampia e inclusiva.



Aspetti innovativi

Gli aspetti innovativi di queste iniziative includono l'uso di tecnologie multimediali, giochi interattivi e codici QR, nonché l'integrazione di leggende e folklore locale nei formati digitali. Queste innovazioni migliorano l'esperienza della narrazione e coinvolgono il pubblico in modi nuovi.



Impatto sul turismo e sullo sviluppo sostenibile locale

L'impatto di queste iniziative sul turismo e sullo sviluppo sostenibile locale è significativo. Contribuiscono alla crescita economica delle aree rurali, creano nuove opportunità commerciali e favoriscono la coesione sociale. Promuovendo il turismo culturale e valorizzando il patrimonio locale, questi progetti garantiscono lo sviluppo sostenibile e l'empowerment delle comunità.

In conclusione, questi casi di studio rappresentano una risorsa preziosa per comprendere e attuare le buone pratiche di conservazione e promozione del patrimonio culturale immateriale. Esaminando questi diversi approcci, le parti interessate possono trarre indicazioni sulle metodologie efficaci e adattare ai loro contesti specifici, garantendo la conservazione sostenibile del patrimonio culturale immateriale in Europa e altrove.



Co-funded by
the European Union

Aiutare la resilienza del patrimonio immateriale attraverso la narrazione di storie
2023-1-LV01-KA220-ADU-000160743

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono esclusivamente quelli dell'autore e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.