



APPENDICE

a Territori della Cultura n. 49 - Anno 2022

Premio Nazionale
per la Valorizzazione del Patrimonio Culturale
materiale ed immateriale

PATRIMONI VIVENTI

Edizione 2022



Centro Universitario Europeo
per i Beni Culturali



APPENDICE
Patrimoni Viventi

—2

Appendice al n. 49 di Territori della Cultura - ISSN 2280-9376

Info:

Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali
Villa Rufolo - 84010 Ravello (SA)
Tel. 089 858195 - 089 857669 | Fax 089 857711

univeur@univeur.org | www.univeur.org

Territori della Cultura

SOMMARIO

II Premio PATRIMONI VIVENTI	4
I VINCITORI 2022	
ENTI PUBBLICI	
Castelli di storia: manieri, musei e ricettività di pregio	6
ASSOCIAZIONI PRIVATE	
“BLIP” Biblioteca di libri in persona	12
LE MENZIONI SPECIALI 2022	
ENTI PUBBLICI	
GEOSCHOOL – Didattica attiva all'aria aperta per la scoperta della geodiversità nel Parco Nazionale dell'Alta Murgia	16
Valorizzazione del percorso eco-museale dell'altipiano Ibleo	22
ASSOCIAZIONI PRIVATE	
Swapmuseum	26
IL MIO MUSEO	30
La Guarimba International Film Festival	34

Azioni innovative per la valorizzazione del patrimonio culturale materiale ed immateriale

Il Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali, sin dalla sua costituzione (1983), ha prioritariamente orientato la propria attività alla valorizzazione del patrimonio culturale materiale ed immateriale, considerandolo una leva strategica ed irrinunciabile per lo sviluppo dei territori e la crescita della comunità. Il Centro nel tempo è divenuto luogo di confronto e di riflessione sulle concrete azioni di messa in valore delle risorse culturali e, a partire dal 2006, con l'organizzazione in partenariato con Federculture di "Ravello Lab - Colloqui internazionali", ha acquisito una crescente centralità nel dibattito europeo sul ruolo della cultura nello sviluppo dei territori dell'Unione.

Sulla base dell'esperienza sin qui maturata e nell'intento di promuovere la conoscenza e lo scambio delle buone prassi nella valorizzazione del patrimonio culturale, il Centro, su proposta del proprio Comitato Scientifico, nel 2018 ha deciso di porre in essere una ricognizione annuale delle iniziative di valorizzazione realizzate in Italia nel corso dell'anno precedente, selezionando e premiando le migliori anche al fine di diffonderne la conoscenza all'interno del comparto dei beni culturali e di indurre processi emulativi.

Criteri di valutazione

Per l'anno 2021 è stata ravvisata l'esigenza di dare sostegno ai progetti per la fruizione, valorizzazione e salvaguardia dei patrimoni, posti in essere come strumento di risposta all'emergenza epidemiologica.

La commissione giudicatrice, costituita da 5 componenti del Comitato Scientifico del Centro – due dei quali stranieri – ha valutato le candidature pervenute secondo i criteri qui di seguito elencati:

- Impatto territoriale – valutazione degli effetti che l'intervento di valorizzazione ha prodotto sul territorio in cui è venuto a realizzarsi, avendo cura di analizzarne i benefici tanto per la comunità locale, quanto per altri fruitori.
- Rispetto dei principi dello sviluppo sostenibile – valutazione della sostenibilità dell'intervento di valorizzazione in termini di impatto ambientale; di accertamento del valore culturale

della risorsa in coerenza con la matrice identitaria del territorio interessato; di ricadute diffuse per la comunità locale in relazione al miglioramento delle condizioni di fruibilità da parte dei residenti e delle categorie svantaggiate.

- Innovatività dell'intervento di valorizzazione – valutazione del livello di innovazione dell'intervento di valorizzazione nel panorama nazionale e internazionale.
- Coinvolgimento degli stakeholder e della comunità locale – valutazione del livello di coinvolgimento degli stakeholder e della comunità locale nella definizione e quindi nella realizzazione dell'intervento di valorizzazione.
- Economicità dell'intervento di valorizzazione – valutazione dell'economicità dell'intervento di valorizzazione, attraverso la comparazione costi/benefici.
- Capacità dell'organizzatore di trasformare le criticità in risorse – valutazione della risposta dell'organizzatore alle limitazioni imposte dalle prescrizioni anti COVID19.



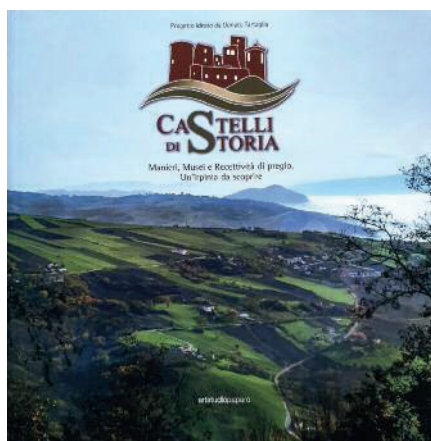
Un'opera del Maestro Nello Ferrigno (Salerno), autore della scultura in ceramica "Premio Patrimoni Viventi 2022".

1° classificato sezione "Enti Pubblici"

Castelli di storia: manieri, musei e ricettività di pregio

Comune di Morra De Sanctis (AV)

<https://www.comune.morradesanctis.av.it>



La creazione del Sistema CASTELLI di STORIA MANIERI, MUSEI e RICETTIVITÀ di PREGIO ha previsto la realizzazione di uno specifico progetto legato soprattutto all'attività di comunicazione e promozione rispetto ai soggetti pubblici di riferimento (scuole e università, visitatori locali e turisti, interlocutori istituzionali, comunità scientifica), nonché ad adeguare i servizi di supporto alla fruizione del Sistema CASTELLI di STORIA, MANIERI, MUSEI e RICETTIVITÀ di PREGIO e delle peculiarità del territorio che costituiscono parte integrante del sistema.

La prima idea portante dell'intervento è stata quella di creare una soluzione organizzativa in grado di potenziare i servizi culturali offerti dal territorio di riferimento e di integrarne le risorse e le capacità attrattive, giungendo all'integrazione dell'offerta territoriale attraverso comuni pratiche di promozione e di valorizzazione.

Nel panorama italiano, in questi ultimi anni, al fine di sostenere e diffondere la conoscenza dell'offerta turistica, si è assistito ad un notevole sforzo per la produzione di materiale promozionale tradizionale ed informatico, che, comunque, non adeguatamente illustra il contenuto e l'offerta delle nuove risorse turistiche.

Non sempre all'elevato standard qualitativo delle risorse turistiche corrisponde, sul territorio, un sistema di segnaletica turistica di pari livello, organico ed efficace, con conseguente indebolimento delle potenzialità didattico-informative proprie di tale mezzo di comunicazione.

Sotto tale profilo, è apparso interessante, per l'intervento realizzato, il progetto finalizzato alla creazione di un sistema di segnaletica turistica, organico e coordinato con il materiale promozionale tradizionale, quale strumento di promozione e valorizzazione del complessivo patrimonio culturale del contesto di riferimento, anche in considerazione della sua specificità geografica: sistema culturale collocato in un ideale collegamento "lineare" di 3 regioni, la Campania, la Basilicata e la Puglia.



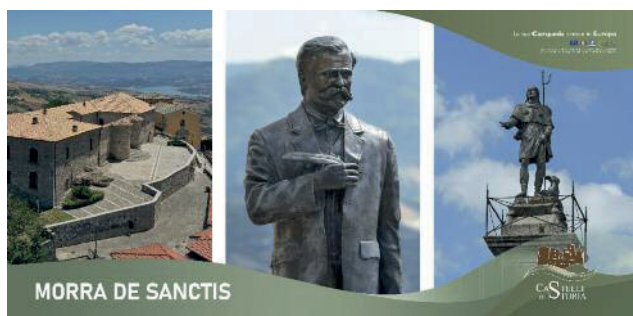
Per attuare un efficace piano di valorizzazione e promozione è stato necessario prima di tutto effettuare l'analisi dell'esistente, perché questa ha fornito l'occasione di spunto di riflessione sull'identità stessa del sistema territoriale, in modo da porsi (confrontarsi, proporsi, comunicarsi) in relazione attiva con il pubblico e promuovere nel modo giusto il sistema e il territorio tutto.

Il panorama italiano, e in particolare la Campania, tradizionalmente soffrono di una endemica carenza e di un livello qualitativo non eccelso nel campo della segnaletica turistica e, più in generale, nel settore degli impianti pubblicitari, rispetto agli altri paesi europei, cui solo in anni recenti si è cercato di far fronte.

Fra le diverse cause di tale stato di fatto, possono essere individuate, le seguenti:

- una sovrabbondanza di pannelli pubblicitari, dovuta alla mancata osservanza della normativa, diffuso malcostume e frequente abusivismo, che generano spesso uno stato di caos ed un livellamento dei messaggi;
- una disattenzione nei confronti della qualità dei pannelli e dei supporti, che non devono rispondere, come invece avviene in altri paesi europei, a rigorosi parametri di robustezza e longevità, con una benefica ricaduta sulla resistenza e sull'immagine del prodotto;
- un errato dimensionamento delle scritte e, conseguentemente, dei supporti, dovuto a scelte superficiali di "lettering", all'individuazione di rapporti insufficienti fra l'altezza delle lettere e la distanza di leggibilità, nonché ad una scarsa conoscenza di quelle esperienze straniere che hanno fornito un apporto fondamentale in tale settore (quale, ad esempio, l'elaborazione di pittogrammi attuata dall'American Institut of Graphic Arts -AIGA per conto del Ministero dei Trasporti degli Stati Uniti);
- una serie di diffuse incongruenze della normativa italiana, peraltro non completamente superate con le disposizioni del nuovo Codice della strada.





L'intervento di segnaletica turistica per la promozione e valorizzazione del rilevante patrimonio territoriale nel quale va a collocarsi il Sistema CASTELLI di STORIA MANIERI, MUSEI e RICETTIVITÀ di PREGIO, ad implementazione del materiale promozionale tradizionale di cui i vari poli si sono dotati, si è proposto quale originale veicolo di promozione della sua singolare offerta turistico-culturale. Particolare cura è stata riposta nella individuazione e nella scelta del supporto del pannello che oltre a garantire una elevata durabilità e resistenza rappresenta un prodotto di eccellenza frutto di una ricercatezza di design non usuale, in modo da stimolare, sin dal primo approccio visivo, nel pubblico un virtuoso input didattico.

Altrettanta cura è stata riservata al design grafico del messaggio che, vertendo sulle specificità culturali dell'offerta del sistema, stimola l'interesse verso la complessità attrattiva e storico-

culturale delle aree interne della Campania.

La "filosofia" del messaggio promozionale del progetto si è incentrata a generare senso di appartenenza sia al fruitore/turista che alla comunità locale fornendo completezza di informazioni con la massima semplicità e perseguendo nel contempo la promozione identitaria dei singoli Castelli e del territorio di riferimento; una comunicazione turistica efficiente ed efficace; modernità e incisività del progetto (forme e strumenti) e una fruizione del territorio in chiave di accessibilità, riconoscibilità e semplicità.

Il progetto di promozione e comunicazione è scaturito da una considerazione di fondo: la necessità che la comunicazione dell'immagine del territorio venga veicolata attraverso un sistema omogeneo e capillare di "segnali" che accompagnino il visitatore alla scoperta del territorio.

Sono state realizzate una serie di diverse tipologie di brochure utili a diversi livelli di comunicazione (dal piccolo formato 15x15, fino ai libretti di descrizione dei Castelli e dei loro punti d'interesse), poi è stato realizzato un catalogo dei Cinque castelli, dal titolo *Castelli di storia*, e poi la cartellonistica, che ha avuto infatti lo scopo di ampliare e approfondire la conoscenza del patrimonio attrattivo, artistico, culturale, museale e naturalistico del territorio, favorendone la valorizzazione e

sviluppando il senso di responsabilità della comunità locale verso tale patrimonio, contribuendo così alla sua tutela, alla fruibilità sia da parte del cittadino che del turista.

Il pannello è stato dotato di specifico *beacon* che permette tramite smartphone e tablet di accedere ad una serie di informazioni multimediali riguardanti le specificità culturali ed enogastronomiche del territorio.

Nello specifico è stata prevista la collocazione di un congruo numero di pannelli di promozione ubicati in nodi strategici del sistema della mobilità interessante l'ambito territoriale di riferimento ed in considerazione del rilevante volume di transito di veicoli e passeggeri.

Il sistema comunica e informa su più livelli, utilizzando sia i canali tradizionali che le nuove tecnologie, e per far ciò ci sarà bisogno di determinati strumenti.

La seconda idea portante dell'intervento è stata la strutturazione di un Sistema di Castelli Irpini che si "offrono" sul mercato del turismo culturale, oltre che per la loro fruizione, quali beni storico/architettonici e museali, quale originale e stimolante funzione ricettiva.

Gli aspetti della comunicazione del sistema CASTELLI di STORIA MANIERI, MUSEI e RICETTIVITÀ di PREGIO sono stati condivisi in modo da associare ai contenuti e ai servizi delle diverse *location* un'azione coordinata di interventi volti al rafforzamento dell'immagine di un percorso integrato all'interno del territorio irpino organizzato intorno a nodi della cultura e la storia di tale terra. Il lavoro di promozione comunica una nuova forma di turismo attivo, in cui cultura e arte, dal loro radicamento ai luoghi e attraverso le tecnologie digitali, si offrono come strumento di scambio tra viaggiatori e residenti.

L'utilizzo delle nuove tecnologie applicate è stato funzionale a nuove forme di marketing che non si sono fermate ai soli fini di spettacolarizzazione dei manufatti, ma hanno messo al centro del processo il fruitore dei servizi, raccogliendo informazioni atte a orientare il servizio stesso alle esigenze dei fruitori.

La promozione e la comunicazione si avvale di un portale web, appositamente realizzato, collegato a ulteriori piattaforme





MONTEVERDE

digitali di promozione dei beni del territorio, e a ulteriori piattaforme digitali (App per Mobile, App di tipo serious game). A supporto della promozione tramite portale web vi sono una serie di App per smartphone (compatibili con i principali sistemi operativi) che permettono di fornire informazioni in tempo reale su tutte le novità presenti nel programma culturale ed enogastronomiche del territorio irpino e, grazie al sistema di localizzazione dell'utente, fornirà informazioni di natura logistica, relativa appunto alla ricettività, non solo relativa al sistema oggetto della presente proposta progettuale, ma anche di strutture ricettive private. Le App sono distribuite attraverso canali ufficiali di distribuzione, i market dei vari sistemi operativi, e opportunamente pubblicizzate sui canali di settore. Tali App sono state sviluppate per iOS e Android, sia smartphone che tablet.

In aggiunta alla realizzazione di App di tipo classico sono state realizzate applicazioni di Realtà aumentata con l'impiego di tecnologie IoT e su piattaforma mobile, tecnologia in grado di visualizzare livelli informativi sul video catturato in tempo reale da tablet o smartphone di ultima generazione.

L'attività ha previsto la realizzazione di livelli informativi con caratteristiche di tipo testuale, audio, video ed eventuali oggetti 3D. Tali informazioni vanno ad integrare quanto già riportato dai pannelli descrittivi situati nei punti di interesse del percorso. Il visitatore, munito di apposito dispositivo, potrà visualizzare sul proprio display, a seconda di quanto inquadrato dal dispositivo, i livelli informativi inerenti i punti di interesse (POI) nelle sue immediate vicinanze.

Attraverso questa esperienza, i dispositivi dedicati consentono così di vivere un percorso culturale personalizzato e minuzioso, dove la conoscenza del patrimonio artistico è arricchita da diverse informazioni, ottenute in corrispondenza dell'elemento reale da cui scaturiscono.



L'approfondimento di cui può godere il visitatore non è indotto, ma ognuno può scegliere un proprio percorso personale, per approfondire ciò che ritiene più interessante e interagire a seconda dei suoi desideri. Un'opportunità di scoperta e di svago che stimola l'interesse del visitatore e la sua fruizione interattiva delle opere. Ed è proprio in questa possibilità di interagire e di avere un ruolo attivo nella fruizione dell'arte che sta il cambiamento fondamentale apportato dall'utilizzo della tecnologia di realtà aumentata in ambito artistico e culturale.

In considerazione dei più recenti approcci del Tourist Experience Design ad integrazione dell'applicazione *serious game* si è provveduto anche con l'installazione di un Tavolo Interattivo multi-touch che rappresenti un'applicazione fisica con cui gli utenti possano interagire, acquisire ulteriori informazioni sui POI (Point of Interest) e "giocare" contemporaneamente.

Le nuove tecnologie Touch screen sono l'interfaccia del futuro e sono lo strumento attraverso cui è possibile annullare le distanze e abbattere completamente le barriere tra uomo e macchina. Niente tastiere, nessuno strumento da scovare nel menu dei programmi per intervenire sulle immagini o sulle funzionalità.

Attraverso l'ausilio della tecnologia touch, gli utenti hanno la possibilità di essere completamente attivi e partecipativi. L'utente può, quindi personalizzare la scoperta del territorio, fruendo delle informazioni che più lo coinvolgono, attivando gli applicativi di interesse e scoprendone gli aspetti più affascinanti.

Per quel target di turisti che in un viaggio ricerca il soddisfacimento di specifiche necessità dettate, ad esempio, dalla passione per lo sport, o per la cultura, l'applicazione permetterà di reperire indicazioni su percorsi a tema e idee di viaggio personalizzate.

1° classificato sezione "Associazioni private"

"BLIP" Biblioteca di libri in persona

Nexus Culture
Rovereto (TN)

BLIP: BIBLIOTECA DI LIBRI IN PERSONA è un progetto di cultura partecipata, che coinvolge la cittadinanza del comune di Brentonico in provincia di Trento. Nata nel 2020, in pieno lockdown, l'idea di ricostruire attraverso la narrazione delle proprie storie di vita, una comunità. Contrastare l'isolamento, l'apprensione. Per ritornare ad essere un po' meglio di prima. Prendere l'occasione per volgere i problemi in risorse.

Non abbiamo mai fatto tante file davanti ai negozi, riconoscendoci solo dagli occhi, frequentato così assiduamente bar, come nella primavera estate del 2021. All'aperto, con tavolini sul marciapiede, con attorno le persone conosciute e persone nuove con le quali commentare gli avvenimenti, gli stati d'animo del periodo ancora grigio. E dalle conversazioni sull'attualità si passava a "Ti ricordi, mi ricordo..."

Questa esperienza sommata alla lettura del progetto "Human library" hanno fatto scattare un'idea.

The Human Library è un'organizzazione e un movimento internazionale, nato a Copenaghen, in Danimarca, nel 2000. Ha lo scopo di affrontare i pregiudizi delle persone aiutandole a parlare con coloro che normalmente non incontrerebbero. L'attività di Human Library è strutturata come una biblioteca, sostituendo però il prestito di libri con le persone. Le persone che animano le "human Library" hanno "sperimentato pregiudizi, esclusione sociale". I partecipanti/lettori possono porre loro domande in modo da "conoscere l'altra persona e anche affrontare i propri pregiudizi".

Human library è un progetto bellissimo ricco, ma di portata al di là delle nostre intenzioni.

I temi sono molto "pesanti", pregiudizi da abbattere in alcuni contesti, non nel nostro caso, la nostra era un'operazione che nasceva dal basso, con un po' di spirito naif. Ci veniva più facile pensare a come i racconti fatti al bar potessero essere leggeri fili per legare le storie delle persone. Emergevano infatti racconti quasi inverosimili, emozionanti, che davano a

chi le raccontava una specie di aura magica. Ma davvero? Queste persone comuni hanno alle spalle avvenimenti, situazioni da libro d'avventura?

E allora via! Al lavoro! Prepariamo una "macchina" che consenta loro di ritornare a ricordi dimenticati, nascosti nelle pieghe della memoria. Diamo loro ascolto e consiglio perché possano raccontare non solo a noi curiosi, ma a tante persone che di questi tesori sono all'oscuro. Sì, perché di tesori si tratta.

Il progetto: raccontare per costruire comunità

Il gruppo promotore è composto da tre soci di Nexus Culture. Ad essi sono affidati i seguenti passaggi per la costruzione della BLIP:

UNO Invito e impegno. Lento e lungo lavoro di invito, proposta di raccontare di sé stessi. Rivolto, per iniziare, a persone con cui si ha una certa confidenza, per allargarsi, col passaparola, ad altri. Conquistato il LIBRO, ci si metterà a rovistare nella soffitta della sua memoria.

DUE Formazione. Incontri con i singoli potenziali libri sui temi della comunicazione interpersonale, della voce, della posizione del libro, della distanza dall'ascoltatore, del ritmo del racconto. Si studia e si decide insieme il titolo del libro, si compone una





breve scheda, una “quarta di copertina” invitante, che incuriosisce.

Confronto con gli altri libri in uno o due incontri conviviali. Prove di racconto. Consigli, suggerimenti. linee guida. Sono stati effettuati due o tre incontri di formazione di 60 minuti per ciascun libro.

L’atto del racconto ha scopi molto alti, non è solo intrattenimento, un modo per passare il tempo. Le storie ci insegnano anche qualcosa di noi, ci spiegano chi siamo, ci spingono a diventare migliori, ci svelano il mondo in cui viviamo, ci insegnano ad essere più liberi.

TRE Comunicazione Studio e realizzazione del logo e dei testi. Preparazione delle schede dei singoli libri. Composizione del Catalogo generale a pagine mobili. E delle cartoline commento. Revisione e stampa. Ricerca delle occasioni per presentare BLIP. Informazione sui social media. Comunicato stampa. Contatti con organizzatori di manifestazioni locali. Aziende per il turismo. Biblioteche.



APERTURA Come si presenta la BLIP.

All’ingresso dello spazio: un tavolo con il catalogo dei “libri di oggi”. Ci sono le schede col titolo di ogni libro presente.

Fronte titolo ed immagine di copertina. Retro, “quarta di copertina”, breve, invitante sunto della storia.

L’immagine della copertina con il titolo saranno riportati sul badge portato dal libro.

I libri sono seduti in posizione distanziata con tre sedie vicino a loro. In attesa dei lettori.

I lettori sfogliano e leggono le schede, scelgono il libro che li incuriosisce ed attraverso la guida dell’immagine, raggiungono il libro.

Seduto ad un tavolino, una panchina, il libro in persona aspetta i lettori (uno o al massimo tre lettori-ascoltatori per volta) per la durata di 15-30 minuti. Racconta la sua storia. Il lettore può fare domande al termine del racconto, innescando così un dialogo proficuo. Il libro

racconterà di nuovo la sua storia, due o tre volte per ogni “incontro”. Il lettore curioso sceglierà un nuovo libro e potrà andare ad ascoltarlo.

Il libro è l’unico responsabile di ciò che racconta.

Al termine della sua frequentazione della BLIP, il lettore è invitato a scrivere, in modo anonimo, le sue impressioni generali sull’iniziativa e particolari sul libro incontrato. Su di una cartolina che verrà consegnata all’organizzazione.



1ª Menzione speciale sezione “Enti Pubblici”

GEOSCHOOL
Didattica attiva all’aria aperta
per la scoperta della geodiversità
nel Parco Nazionale dell’Alta Murgia

Parco Nazionale dell’Alta Murgia
www.parcoaltamurgia.it/

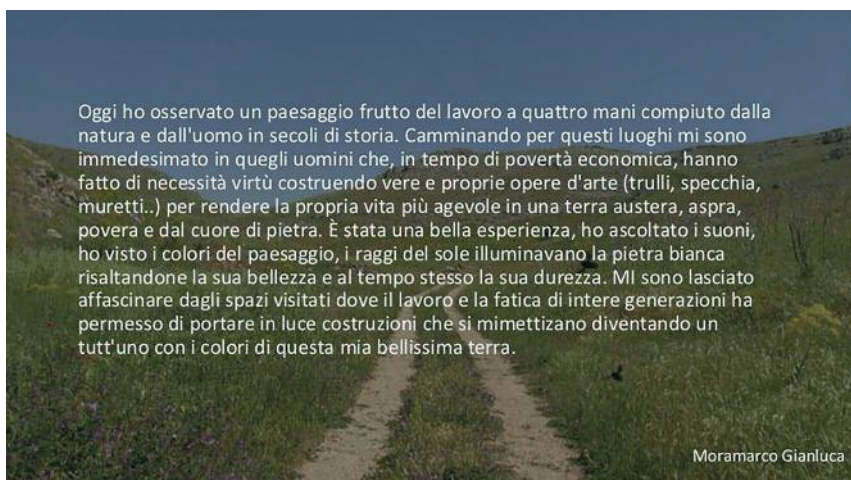
Il territorio del Parco Nazionale dell’Alta Murgia è ricco di aspetti naturalistici, storici e culturali. Patrimonio mondiale dell’Umanità con Castel del Monte e recentemente unico candidato italiano per il 2022 nella rete internazionale dei GEOPARCHI UNESCO.

Tali sfaccettature si poggiano su una componente fondamentale, quella geologica (GRANDE ADRIA) il “continente perduto” che connette sia le forme di vita che le attività umane, in un cespuglio di immagini che disegnano il variegato quadro dell’Alta Murgia. È proprio l’immensa distesa di roccia calcarea a fare da tela sulla quale sono dipinti piante e animali che si sono adattati a un ambiente selettivo, trovando rifugio negli anfratti carsici, come anche “sono ricamate” le architetture rurali che l’uomo ha realizzato nel corso dei millenni, fatte proprio di quella roccia che affiora in tutte le direzioni dell’enorme massiccio murgiano.

Negli anni della Pandemia da Covid19 è cresciuta la necessità di dare risposte ai cittadini “temporanei”, ma soprattutto alle nuove generazioni del territorio murgiano di esperienze ed emozioni ALL’ARIA APERTA e per questo nasce la volontà di attivare un “VIAGGIO” PER LA SCOPERTA DELLA GEODIVERSITÀ NEL PARCO NAZIONALE DELL’ALTA MURGIA.

Fulcro del progetto è, perciò, la costruzione di un processo innovativo ed emozionale di VISITA del tutto unico in Italia per la conoscenza ma soprattutto l’esperienza immersiva nella GEODIVERSITÀ del Parco Nazionale dell’Alta Murgia, che è in stretta correlazione con biodiversità, uomo e paesaggio.

È stata promossa quindi una conoscenza diretta e un legame più consapevole con la natura e la geologia, per favorire una maggiore sensibilità nei riguardi dell’ambiente.



Oggi ho osservato un paesaggio frutto del lavoro a quattro mani compiuto dalla natura e dall'uomo in secoli di storia. Camminando per questi luoghi mi sono immedesimato in quegli uomini che, in tempo di povertà economica, hanno fatto di necessità virtù costruendo vere e proprie opere d'arte (trulli, specchia, muretti...) per rendere la propria vita più agevole in una terra austera, aspra, povera e dal cuore di pietra. È stata una bella esperienza, ho ascoltato i suoni, ho visto i colori del paesaggio, i raggi del sole illuminavano la pietra bianca risaltandone la sua bellezza e al tempo stesso la sua durezza. Mi sono lasciato affascinare dagli spazi visitati dove il lavoro e la fatica di intere generazioni ha permesso di portare in luce costruzioni che si mimetizzano diventando un tutt'uno con i colori di questa mia bellissima terra.

Moramarco Gianluca

La didattica sperimentata nel 2021 si è così articolata:

- **GEOCITY:** durata 4 ore. Esperienza di outdoor cittadino: una passeggiata tra le vie della propria città, per scoprire l'interazione tra spazio urbano e paesaggio murgiano. Con il supporto delle guide gli studenti hanno raccolto materiale fotografico, catalogato campioni e creato un reportage geologico della propria città.

Target: Classi delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado

- **GEOCLASS:** durata 4-7 ore. Gli studenti sono stati accompagnati in escursione presso il sito scelto nel Parco Nazionale dell'Alta Murgia e hanno vissuto l'esperienza della didattica direttamente sul campo imparando così a collegare gli aspetti teorici con la concretezza della natura. Hanno approfondito specifiche tematiche strettamente collegate con il paesaggio geologico. I docenti hanno potuto scegliere tra n°6 tematiche ognuna delle quali prevede la visita presso 2 geositi rappresentativi del tema scelto.

PALEOTOUR: Pulo di Altamura, Garagnone

SCRIGNI DI VITA: Cava Pontrelli, Santiquando



Cinghiale o maiale (Ph. Filippo Tito).

*Estratto di un georeport
(Ph. Gianluca Moramarco).*



Evento volontaristico.

APPENDICE Patrimoni Viventi

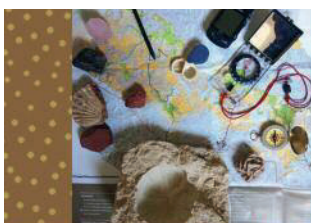
*Estratto Georeport
(Ph. Studenti Liceo Federico II
di Svevia- Altamura).*

Grotte e Ipogei

La struttura (Lama Buccerii) si trova in contrada San Tommaso. La lama è caratterizzata da un discreto spessore di terreno vegetale che la rende utile per le coltivazioni di ortaggi, cereali, da alberi da frutto, uliveti e vigneti da dove viene prodotto un ottimo vino primitivo. Anche il terreno sottostante (profondo non meno di 15 m) essendo di calcarenite è stato sfruttato per l'estrazione lapidea ipogea a partire almeno dall'epoca magno greca.



*Geolab Ruvo
(Ph. Samantha Santarcangelo).*



GEOLAB laboratori a scuola



proposta elaborata
su richiesta specifica
Scuola Secondaria Statale di I grado
Cotugno-Carducci-Giovanni XXIII - Ruvo di Puglia BA

Agli studenti saranno forniti campioni di vari tipi di roccia, minerali, fossili e strumenti per la loro osservazione, durante la passeggiata geologica. Essi avranno modo di maneggiare diversi materiali in modo da stimolare una comprensione soprattutto sensoriale che li induca a percepire le differenze in modo pratico e accattivante. La storia geologica della nostra regione sarà illustrata attraverso l'efficace tecnica dello storytelling, un racconto entusiasmante e vivace che possa tenere alto l'interesse. Gli studenti assisteranno alla lavorazione artigianale della pietra presso la bottega del sig. Filomeno Visicchio, ottantenne detentore dell'antica arte dello scalpello, sita nelle immediate vicinanze della Cattedrale.

*Laboratorio presso Cava Pontrelli
(Ph. Samantha Santarcangelo).*



TRA PECORE E LUPI: Bosco di Scoparella, Jazzo Pietre Tagliate
BORDO MURGIANO: Cavone, Miniere di Bauxite

MONUMENTI DI PIETRA: San Michele Arcangelo, Garagnone

IL TEMPO DELL'UOMO: San Magno, Castel del monte

Target: Classi delle scuole primarie, scuole secondarie di primo e secondo grado

- GEOBIKE: 5 ore. Sono stati scelti 2 itinerari strutturati in base all'abbinamento di diversi siti o geositi raggiunti in bici

dagli studenti ai quali è stata fornita una bici e un caschetto protettivo. Ai docenti che ne hanno fatto richiesta è stata fornita una bicicletta a pedalata assistita. Di seguito sono elencati gli itinerari a scelta.

Itinerario1: Dal Pulo di Altamura a Lamalunga

Itinerario2: Ai piedi del Garagnone

Target: Classi delle scuole secondarie di secondo grado

- **GEOBABIES:** 4 ore. I bambini sono stati accompagnati nella propria città mediate l'utilizzo del gioco, elemento fondamentale per l'apprendimento in età prescolare. I piccoli geologi sono stati stimolati per promuovere il collegamento tra l'ambiente urbano a quello naturale.

Target: Classi della scuola dell'infanzia

Alunni e studenti sono stati invitati a creare un *georeport*, ovvero una sorta di documentazione fotografica corredata di didascalie per raccogliere le esperienze e fissare i concetti, attraverso un coinvolgimento sia in campo che a scuola. La risposta è stata entusiasta in quanto alunni e studenti hanno creato elaborati di altissima qualità recanti le esperienze vissute e riportando luoghi e abitanti del parco nelle loro attività quotidiane e lavorative legate alla realtà geologica. Questi elaborati rappresentano vere e proprie memorie di un patrimonio sia naturalistico che umano, rendendo visibile ciò che è ormai invisibile dato l'avanzare della modernità e della tecnologia.

Questa riscoperta ha avuto l'effetto di una riattivazione della connessione campagna-città, tradizione- innovazione.

Per il progetto sono stati selezionati i geositi che possono catturare l'attenzione dei ragazzi non solo attraverso la spettacolarità visiva, ma anche attraverso quelle informazioni legate allo studio degli aspetti naturalistici, stimolando le capacità interpretative dei ragazzi.

Per questo progetto è stata superata l'aula della scuola poiché il potere didattico dell'esperienza diretta è considerato di gran lunga superiore rispetto alla classica didattica indoor.

I siti sono stati trasformati in vere e proprie aule e laboratori a cielo aperto, dando uno scossone alla realtà fin troppo virtualizzata che i ragazzi oggi vivono.

A disposizione degli studenti vi erano oggetti didattici tipici della professione del geologo come carte topografiche, carte geologiche, bussole per l'orientamento e per rilevare la



*Presentazione a Castelporziano
(Ph. Domenico Nicoletti).*

*Riconoscimento querce
(Ph. Marina Pedone).*



*Ripuliamo insieme
(Ph. Samantha Santarcangelo).*



giacitura degli strati. Sono state utilizzate sia lenti d'ingrandimento classiche che microscopi digitali utilizzabili direttamente sui siti. La didattica è stata sostenuta dall'utilizzo di lavagne magnetiche per schematizzare in loco i fenomeni osservati. Il programma ha visto coinvolti alunni e studenti di ogni ordine scolastico, dalla scuola materna alle superiori, in un periodo di ripresa dei contagi da Coronavirus. Mediante l'invio di una lettera del Presidente Tarantini, ad agosto del 2021, prima dell'inizio dell'anno scolastico 2021-

2022, tutti i dirigenti scolastici e i presidi delle 87 scuole presenti nei 13 comuni del PNAM sono stati invitati a partecipare al programma.

Considerata l'emergenza Coronavirus, la risposta è stata più che positiva in quanto hanno aderito 29 scuole, ovvero il 33%, dove sono stati coinvolti circa 5800 tra alunni, studenti e docenti. Per agevolare la partecipazione sono stati studiati, per ogni comune del Parco, itinerari urbani e extraurbani di prossimità, chiamati GEOCITY - CITTÀ GEOLOGICA, raggiungibili a piedi da scuola senza l'utilizzo di mezzi di trasporto.

Questo ha avuto il triplo effetto:

1. riscoprire con occhi diversi il legame che i nostri centri urbani hanno con la pietra;
2. tagliare i costi dei trasporti, venire incontro alla necessità delle famiglie;
3. contenere la diffusione del Covid, soprattutto nei mesi ancora critici di inizio anno 2022.



*Raccolta rifiuti spontanea
(Ph. Samantha Santarcangelo).*

Valorizzazione del percorso eco-museale dell'altipiano Ibleo

Casa-Museo A. Uccello, Palazzolo Acreide (SR)
<https://www2.regione.sicilia.it/beniculturali/casamuseouccello/>

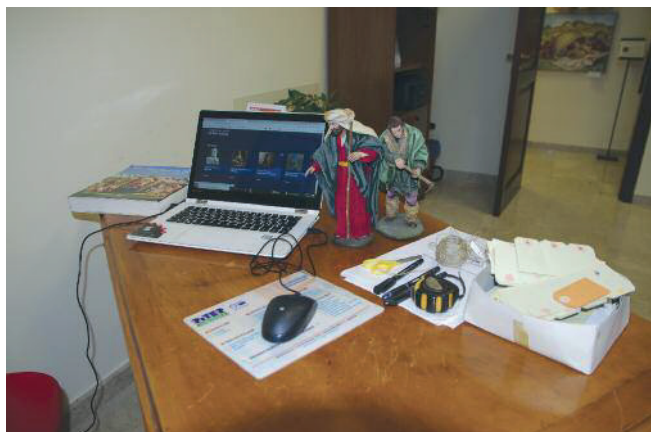
Una delle figure più carismatiche per lo studio e la conservazione dei Beni Demoetnoantropologici del territorio ibleo è stata quella di Antonino Uccello, fondatore della Casa-Museo di Palazzolo Acreide. Un uomo che seppe cogliere lo spirito del tempo che fuggiva via veloce, trascinando con sé le millenarie storie del territorio. Ricercatore instancabile e consapevole che il secondo dopoguerra avrebbe segnato la fine di un mondo, Antonino Uccello nel suo operare fu anche capace di coinvolgere le nuove generazioni.

Negli anni ottanta, un giovane studioso, Rosario Acquaviva, originario di Buscemi (SR), mise a frutto l'eredità di Uccello, puntando lo sguardo molto in avanti e anticipando di qualche decennio un tema di grande respiro museologico rispetto alla conservazione e alla salvaguardia del patrimonio demoetnoantropologico.

Il piccolo comune di Buscemi (dichiarato di interesse culturale con decreto nel 1997 e, pertanto, sottoposto a vincolo paesaggistico per la sua singolarità) con appena 1147 abitanti si trova

*Firma dell'atto di donazione dei
coniugi Acquaviva (Ph Tocco, P.).*





a ca. 50 chilometri a ovest di Siracusa; un centro dove si è sedimentata nei secoli un'economia agropastorale, che ha fortemente segnato l'ambiente fisico e socioculturale del territorio, entrata in crisi irreversibile con il miraggio dell'industrializzazione, ma cristallizzata, perché distante dagli appetiti voraci della modernità, e tuttavia a rischio di totale estinzione, perché non funzionale ai nuovi bisogni della comunità.

In quella stagione irripetibile degli anni Ottanta Rosario Acquaviva ed altri giovani, consapevoli che era urgente intervenire per mettere in salvo un patrimonio di beni demoetnoantropologici di inestimabile valore, sullo sfondo di un più vasto dibattito, e guidati dalla figura carismatica di Antonino Uccello, si sono rimboccate le maniche per recuperare le testimonianze della millenaria cultura di tradizione in una nuova prospettiva, quella del rapporto tra l'uomo e l'ambiente, secondo una visione ecologica, conservando e valorizzando gli stessi oggetti d'uso lavorativo e domestico nelle realtà fisiche, ovvero case

Lavori di inventariazione nell'ex sede del comune di Buscemi (Ph. Genovese, S.).



Lavori inventariazione - unità
museale: bottega del falegname
(Ph. Genovese, S.).

e luoghi di lavoro, dove si sono sedimentati nel tempo, così definendo la trama socioculturale della comunità su tutto l'orizzonte dell'abitare. Rigenerare, riabitandoli, le dimore dell'uomo con i suoi segni e le forme del tempo, questo l'obiettivo principale.

Sulla scia di queste considerazioni, nasce a Buscemi un Paese Museo che risponde a quei criteri base che, qualche decennio dopo, trovano corrispondenza con quanto recita la Convenzione di Faro, ovvero l'importanza delle risorse ereditate dal passato, attraverso le quali le persone si possono identificare con la riflessione sulle loro memorie e sull'insieme di credenze, tradizioni e conoscenze in costante evoluzione. L'itinerario demoetnoantropologico *I Luoghi del Lavoro contadino*, gestito dall'Associazione per la Conservazione della Cultura popolare degli Iblei, coinvolge tutto il paese di Buscemi, che è diventato così un paese-museo; inoltre, l'inserimento nel 1997 del mulino ad acqua S. Lucia, sito nel territorio del comune di Palazzolo Acreide, ha dato all'itinerario la dimensione intercomunale.

Le testimonianze del lavoro della terra e della vita quotidiana familiare sono state contestualizzate in autentici luoghi che descrivono l'articolazione socioeconomica del mondo contadino: la casa del massaro, tipica abitazione contadina con attrezzi e manufatti (una stanza è dedicata al ciclo della tessitura popolare); il palmento con pannelli didattici sulla storia della lavorazione dell'uva; la bottega del fabbro; la casa del bracciante; la bottega del calderaio e quella del falegname; il frantoio con il torchio e la macina tradizionali; la bottega del calzolaio; il mulino ad acqua di S. Lucia dov'è allestito il museo della macina del grano. Vi sono inoltre il laboratorio didattico, con le sezioni dedicate al ciclo del grano, all'arte popolare, alla lavorazione della pietra, e il centro di documentazione sulla vita popolare iblea.

Un'esperienza pilota, quella di Buscemi che ha sollecitato a livello regionale, con decreto n°4/2020 dell'Assessorato Regionale dei Beni Culturali, l'istituzione di una normativa *ad hoc* sugli Ecomusei.

Negli anni, la donazione degli immobili al demanio Regionale e, nel 2021, dei Beni mobili di proprietà di Rosario Acquaviva, alla Regione Siciliana – Assessorato Regionale per i Beni Culturali e dell'Identità Siciliana – con destinazione Galleria regionale di Palazzo Bellomo di Siracusa, al fine di far parte del patrimonio della Casa museo Antonino Uccello di Palazzolo Acreide, concludono un percorso che autorizza a parlare

oramai legittimamente della presenza a Buscemi di un museo regionale riconosciuto tra l'altro, grazie all'istanza presentata dall'Associazione per la conservazione della cultura popolare degli Iblei, come Ecomuseo di interesse regionale. Inoltre, con protocollo d'intesa sottoscritto a gennaio del 2020 e rinnovato nel gennaio 2022, con l'associazione culturale e comuni di Palazzolo Acreide e Buscemi, si punta a dare vita, nell'ottica eco-museale, al processo di conoscenza dell'enorme patrimonio di Beni materiali e immateriali che caratterizzano l'altipiano Ibleo.



Lavori di inventariazione nell'unità museale: bottega del calderai (Ph. Genovese, S.).



Unità museale: casa del bracciante (Ph. Genovese, S.).



Scuola antichi mestieri – Laboratorio tessitura (Ph. Acquaviva, R.).



Locandina pubblicitaria per le iscrizioni ai corsi della scuola degli antichi mestieri.

1ª Menzione speciale sezione Associazioni Private

Swapmuseum

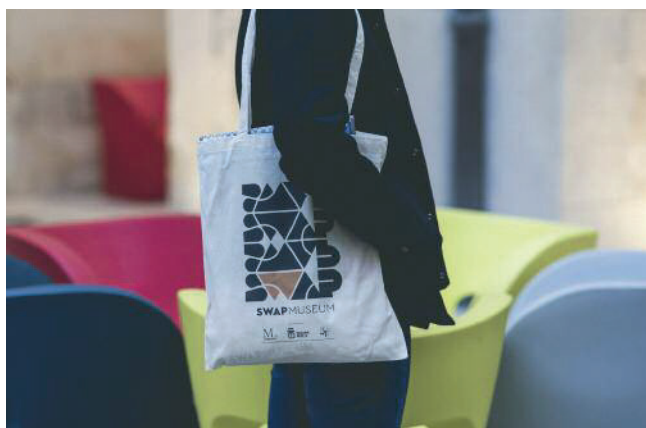
34esimo Fuso, Corigliano (LE)

<https://www.34fuso.it>

Il Progetto di partecipazione culturale Swapmuseum “La cultura che premia il suo tempo”, a cura dell’APS 34° fuso e attualmente sostenuto nella sua terza edizione dal Fondo Beneficenza di Intesa Sanpaolo, opera all’interno di realtà museali della Regione Puglia per rilanciare i piccoli musei attraverso la creatività giovanile.

Nelle precedenti edizioni è stato sostenuto da Fondazione Italiana Accenture con il premio *Share in Action* (2015), Fondazione CON IL SUD “Con il sud che partecipa” (2016-2018), Puglia Capitale Sociale 2.0 dell’Assessorato al welfare della Regione Puglia (2012).

Premiato con il Premio Sele d’Oro Mezzogiorno per la sezione Bona Praxis Young quale *best practice* nazionale sul tema della partecipazione giovanile e del volontariato attivo in ambito culturale, **Swapmuseum** ha messo in evidenza un cambio di visione rispetto al passato: puntando alla realizzazione di un welfare culturale che valorizza l’*empowerment* per i giovani cittadini, il progetto ha avuto come obiettivo la ‘cura’ per quella fascia di popolazione particolarmente colpita negli ultimi due anni da un processo di ripiegamento in sé stessa e una sostanziale incomunicabilità nei confronti del mondo esterno, data dalla privazione degli stimoli fondamentali per il proprio processo di crescita esperienziale ed umana.



L'innovatività del progetto va ricercata nel coinvolgimento dei giovani cittadini (di età compresa tra i 16 e i 30 anni) attraverso un volontariato evoluto all'interno di attività definite "Call 4 Swappers", in grado di metterli in condizione di esprimere se stessi sperimentando nuovi modi di comunicare e produrre cultura, oltre che avvicinarsi all'ambiente culturale attraverso nuovi linguaggi, quali la musica, la fotografia, il digital storytelling.

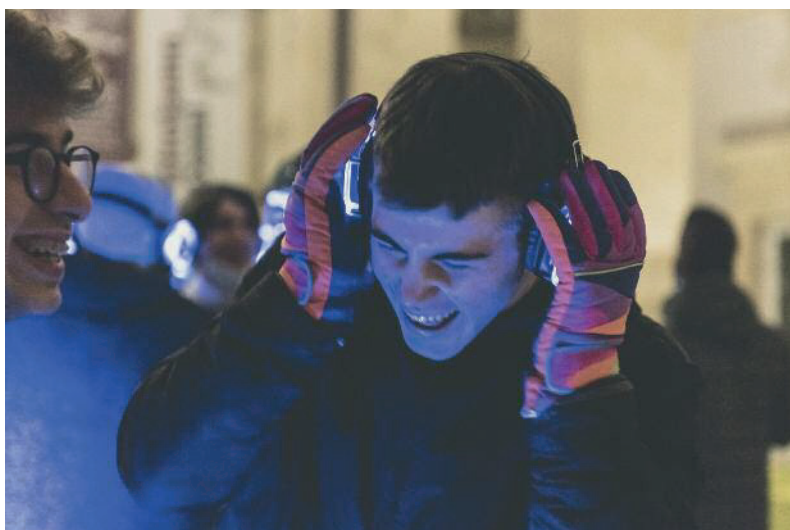
Swapmuseum si è posto l'obiettivo di avviare un percorso partecipativo per i giovani ignari delle potenzialità di una struttura culturale come il museo e sempre più spinti verso l'isolamento culturale e sociale. In questa direzione, avvalendosi dell'utilizzo costante di contenuti su piattaforme multimediali, il progetto ha ampliato la sua offerta affiancando attività online a quelle già in presenza.

Dopo una prima fase di co-progettazione con i gestori dei musei riguardo alle attività non specialistiche da far realizzare ai volontari, le *call to action* sono state lanciate sulla piattaforma di Swapmuseum e divulgate sui canali social Facebook e Instagram. I giovani volontari partecipanti hanno così avuto modo di trascorrere diverse ore nei musei aderenti al progetto per realizzare le attività programmate, acquisendo, attraverso l'educazione non formale, *soft-skills* utili a contribuire all'arricchimento del proprio curriculum esperienziale.

Dall'altra parte, gli stessi musei hanno fatto esperienza di un nuovo *modus operandi* con sostanziali indicazioni per il coinvolgimento di giovani fruitori e il riconoscimento delle nuove professionalità della cultura.

Swapmuseum infatti è un progetto di partecipazione culturale, basato sul mutuo scambio tra giovani, definiti "swapper",





piccoli musei e aziende. Il processo di scambio è il seguente: i musei individuano le attività adatte al proprio contesto, come attività di comunicazione (contest, blogging, social), promozione (creazione di archivi della memoria, percorsi sensoriali, didascalie semplificate, mappe, cacce al tesoro..). I giovani volontari, in base alle proprie attitudini, possono scegliere le attività creative da realizzare, in cambio di benefit commisurati al numero delle ore impiegate, che vanno da una serie di agevolazioni riconosciute da esercizi commerciali affiliati, alla possibilità di usufruire di servizi culturali – come ticket per concerti, buoni da spendere in libreria e tour gratuiti all'interno dei musei convenzionati – fino al riconoscimento di crediti formativi. Il progetto, nelle sue diverse edizioni, ha raggiunto: 61 istituzioni museali della Regione Puglia aderenti, 657 giovani volontari che hanno trascorso 19.849 ore in musei e istituti culturali, 14 aziende sostenitrici, 10 istituti scolastici in occasione di Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (PCTO) realizzati da Scuole Secondarie di Secondo Grado in collaborazione con l'Università del Salento.



Foto 1-10. Swapper Fest - dicembre 2021.
Copyright foto Alice Caracciolo.

IL MIO MUSEO

Fondazione Brescia
<https://www.bresciamusei.com/>

IL MIO MUSEO è un progetto interculturale finalizzato a costruire una nuova società civile partendo dal dialogo tra le diverse anime culturali di Brescia. È stato prodotto grazie al prezioso contributo dei mediatori artistico-culturali afferenti al Gruppo FAI Ponte tra culture-Delegazione di Brescia. L'idea nasce nel difficile periodo dell'emergenza sanitaria che ha fortemente colpito Brescia, una città cosmopolita, la cui comunità è eterogenea e multietnica. Da qui la volontà di creare un progetto interculturale per tornare a parlare di patrimonio culturale da punti di vista inediti e con nuove voci e sguardi. Le persone coinvolte sono accomunate dall'amore per l'arte che parla un linguaggio universale. I mediatori sono protagonisti di brevi video in cui raccontano, nella propria lingua madre, ai propri connazionali e a chi ha voglia di ascoltare un punto di vista diverso e inedito, l'opera del cuore scelta tra le collezioni permanenti delle diverse sedi museali.

Il MIO MUSEO è un progetto di intercultura concetto che non va confuso con la multiculturalità. Se la multiculturalità è quella condizione tipica delle grandi città per cui diverse comunità condividono lo stesso spazio urbano pur non entrando necessariamente in contatto, l'interculturalità è quella straordinaria utopia che ambisce a costruire una nuova società civile partendo dal dialogo. L'intercultura è uno scambio virtuoso e un'azione di rispetto e coraggio attraverso la quale persone appartenenti a background culturali differenti offrono il meglio del proprio bagaglio, certe di trovare ascolto ed interesse nell'interlocutore. Il museo come luogo dell'utopia del tempo è terreno ideale per far nascere incontri profondi e ricchi.

Si tratta di un format che permette anche al più fine conoscitore del nostro patrimonio culturale di scoprire sguardi inediti che testimoniano la trasversalità dell'atto della conoscenza in un'ottica empatica.

L'iniziativa ha raccolto la generosa ed entusiasta adesione di

dieci mediatori culturali che hanno offerto il proprio personale sguardo sul patrimonio storico artistico dei Civici Musei.

IL MIO MUSEO: I PROTAGONISTI

- Lilia Bicec dalla Moldavia, racconta della tessitura del tappeto nuziale, antica tradizione femminile della sua terra, evocata dalla visione dell'opera di Giacomo Ceruti "Filatrice".
- Ingrid Zanetti, svedese, partendo dall'osservazione della tavola di San Giorgio e il drago custodita presso la Pinacoteca Tosio Martinengo, ci fa conoscere l'imponente e straordinaria statua che rappresenta lo stesso santo, conservata all'interno della Storkyrkan (Cattedrale) di Stoccolma, sua città natale.
- Solandia Da Silva, dal Brasile, partendo dalla statua di Santa Giulia crocifissa del Carra, apre ad una serie di considerazioni tra religione e condizione femminile, collegando la vita e l'immagine della Martire cartaginese a tutte quelle donne nel mondo che si trovano a vivere in condizioni di sottomissione.
- Eduardo Gomez, argentino, rivela la sua passione per le civiltà antiche, che è nata in lui fin da piccolo, quando amava consultare libri sul tema. Da quando vive in Italia ha potuto toccare con mano le testimonianze tangibili del tempo antico e ci racconta con grande entusiasmo le Domus dell'ortaglia.



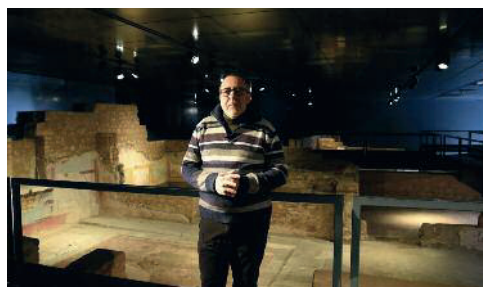
Lilia Bicec.



Ingrid Zanetti.



Solandia Da Silva.



Eduardo Gomez.



Victor Hugo.



Mercedes Hernandez.



Atanasio Vlachodimos.

- Victor Hugo dall'Ecuador, condivide con noi un momento familiare, un pensiero profondo, che è scaturito dall'osservazione del Tempio capitolino assieme ai suoi figli: l'importanza di avere un passato, una storia, per osservarci nel presente ed immaginarci nel futuro.
- Atanasio Vlachodimos, greco, quando ancora viveva in Tesaglia, a sua insaputa aveva creato un piccolo ponte con Brescia. O meglio, il suo libro di storia, dov'era stampata l'immagine del grande capolavoro di Francesco Hayez "I profughi di Parga", conservato nella Pinacoteca civica. Condivide così con noi un pezzo importante quanto doloroso della storia moderna greca.
- Mercedes Hernandez, da Saragozza, Spagna, ci porta in Castello per mettere a confronto il simbolo che le due città condividono: il leone, simbolo di forza e stimolo per ripetere gesti affettuosi del suo passato. Così come faceva con lei suo padre, Mercedes fa sedere i suoi bambini sulla groppa dei leoni di pietra ogni volta che sale a passeggiare in Castello.
- Mariya Sakulyak, ucraina, dalla croce di Desiderio apre lo sguardo alla ricchezza della vita: ognuna delle gemme che impreziosiscono la croce sono ai suoi occhi metafora di tutti quegli eventi, buoni o meno, felici o tristi che rendono unica e variegata la vita di ognuno.
- Veronika Harmath, dall'Ungheria, crea un parallelismo tra la lastra con pavone longobarda, conservata nella Basilica di San Salvatore e le tradizioni della sua terra. Il pavone è una presenza costante nei racconti e nelle leggende ungheresi e Veronika lo ritrova a Brescia, creando un ponte storico tra l'antica Pannonia luogo d'origine dei Longobardi e la lastra di San Salvatore, ultimo tassello della storia di questo popolo.



Mariya Sakulyak.

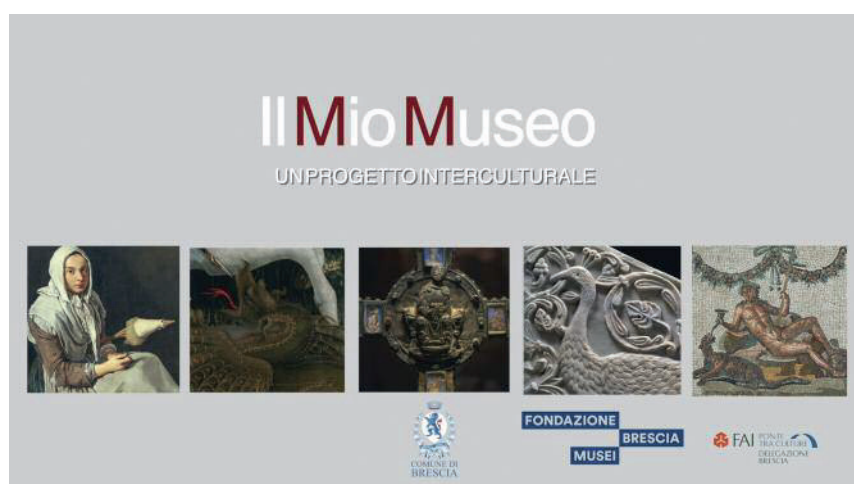


Veronika Harmath.

- Carlo Masserdotti, bresciano, non un intruso, ma l'altra faccia dell'intercultura, che è un meccanismo reciproco. Figura importante all'interno del progetto FAI Ponte fra le culture, offre il suo sguardo "locale" per ripercorrere con noi la storia meravigliosa della banderuola detta "Gallo del Vescovo Ramperto", importante manufatto del IX secolo d. C. conservato nel Museo di S. Giulia. Tutti i video sono raccolti nella playlist "Il mio museo" disponibile sul canale youtube di Fondazione Brescia musei.



Carlo Masserdotti.



La Guarimba International Film Festival

Associazione Culturale La Guarimba
International Film Festival
<https://www.laguarimba.com>

La 9a edizione de La Guarimba International Film Festival si è tenuta dal 7 al 12 agosto 2021, con un'anteprima il 6, ad Amantea, in Calabria.

L'evento, ideato da Giulio Vita e Sara Fratini, è stato realizzato per il secondo anno consecutivo sotto l'alto patrocinio del Parlamento Europeo, in collaborazione con la Rappresentanza in Italia della Commissione Europea. Anche questa edizione è stata insignita della Medaglia del Presidente della Repubblica Sergio Mattarella, lode conferita dal Capo dello Stato a iniziative ritenute di particolare interesse culturale ad espressione della sua ideale partecipazione all'evento.

La pandemia si è trasformata in occasione di cambiamento e riflessione sull'umanità, sulla crisi ambientale, sull'integrazione e la libertà dei popoli e dell'individuo. Valori che La Guarimba porta con sé da quando è stata ideata, perché qui il cinema è prima di tutto un atto sociale, rito collettivo ed esempio di vita comunitaria. Un festival che ha l'obiettivo di portare avanti tematiche sociali di rilievo, prima dei grandi nomi del cinema, per sostenere produzioni di giovani artisti indipendenti e aprire riflessioni sul presente.

Raccolta dei rifiuti.

Pulizia di un tombino.

(Ph. Sergio Durré).



Riuscendo a organizzare un'edizione in totale sicurezza, La Guarimba ha riportato anche nel 2021 il cinema alla gente: «Ad Amantea il cinema non si ferma – afferma Giulio Vita – abbiamo dimostrato che fare cultura rispettando le regole non è causa di contagio da Covid. Ma ogni volta poter realizzare un festival in Calabria diventa un'impresa titanica».

La selezione ufficiale ha presentato 172 opere, di cui 94 dirette da donne, provenienti da 56 paesi di tutti i continenti: 5 paesi africani, 13 asiatici, 28 europei, 9 americani, 1 oceanico. In cartellone le sezioni speciali "El Guayabo", dedicata alla Diaspora Venezuelana, "Focus Lituanica", un programma ideato insieme a Lithuanian Shorts, "A screen for Glas Animation", che ha ospitato i corti del festival di animazione californiano, e una programmazione dedicata ai piccoli spettatori realizzata con Unicef Italia.

Ma per il 2021 La Guarimba ha dovuto cambiare casa: il Parco La Grotta che da ormai 7 anni è il "luogo sicuro", come suggerisce il nome venezuelano dell'associazione che l'ha creato, sicuro non lo è più perché interessato da una frana che lo ha reso inagibile.

Nonostante le varie promesse della politica locale, i lavori di messa in sicurezza del centro storico non sono stati mai portati a termine. Si è quindi cercato a lungo un luogo alternativo e si è individuato uno spazio orrendo, simbolo del degrado sociale che vive il paese: un parcheggio abbandonato, senza manutenzione da diversi anni e divenuto, nel tempo, una discarica a cielo aperto. La situazione del parcheggio era desolante: cumuli di spazzatura ricoprivano tutto lo spazio, con cibo marcio, animali morti e detriti vari, mentre erbacce e canne non curate da diversi anni avevano invaso i muri. Trovando le energie nella propria testardaggine e nella voglia di realizzare anche questa edizione, nonostante le mille difficoltà, i Guarimberos hanno iniziato a ritrovarsi i sabati e le domeniche mattine di luglio per pulire, con le proprie mani, ogni angolo del parcheggio sotto il sole dell'estate calabrese.



*Aiuti da parte della comunità locale.
Tosatura della vegetazione incolta.
Pulizia degli spazi interessati dalla
vegetazione incolta.
(Ph. Sergio Durré).*

APPENDICE

Patrimoni Viventi

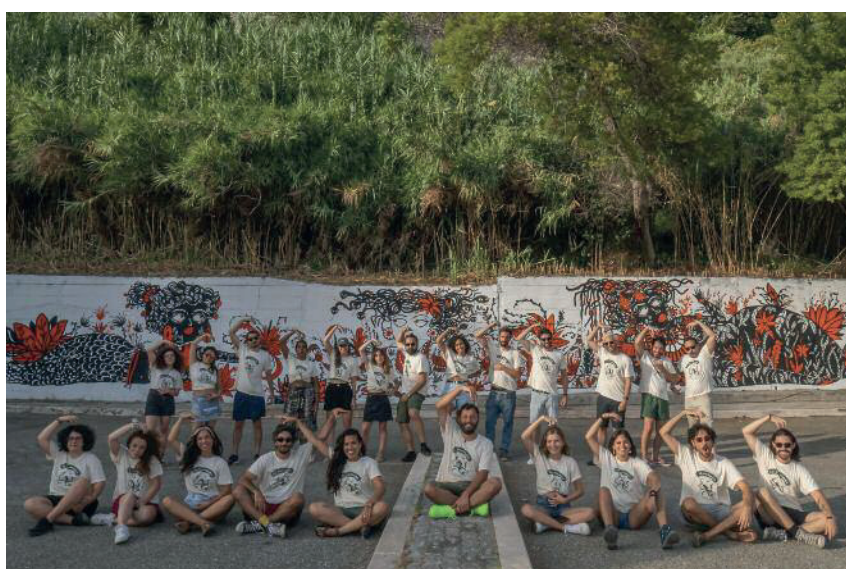
Guarimberos e parte dei rifiuti raccolti (Ph. Sergio Durré).



Il murales realizzato da Sara Fratini (Ph. Sergio Durré).



Guarimberos e il parcheggio riqualificato (Ph. Sergio Durré).





Anche alcuni amanteani hanno voluto aiutare, portando con loro strumenti ed esperienza per potare i rami, costruire muretti a secco, disboscare il canneto e spostare i cumuli di spazzatura che raccoglievamo.

La Guarimba ha quindi smosso un'intera comunità civile per sopperire all'assenza delle istituzioni, che già avevano ignorato il problema non eseguendo manutenzione ordinaria e raccolta della spazzatura per diversi anni. Si è così riuscito a mostrare un modello di società possibile e alternativa, capace di riprendersi gli spazi pubblici e di unirsi per lavorare e crescere insieme.

Grazie alla squadra de La Guarimba e ai volontari che hanno sposato il progetto, il parcheggio è stato rimesso a nuovo, pronto ad ospitare non solo il festival ma una grande opera murale con "Artists in residency": 2 opere di 2 illustratori internazionali, Cesáh, nome d'arte di Paulo Albuquerque, artista brasiliano con base a Lisbona, e Sara Fratini, co-fondatrice de La Guarimba, illustratrice e muralista venezuelana con base in Spagna.

Guarimberos e la pulizia delle spiagge di Amantea.

Ultima serata del festival.

(Ph. Sergio Durré).

