



Ma quante ne so? I tesori nascosti di Traversetolo: un contest internazionale per gli "italiani" lontano dall'Italia, con premi squisitamente *Made in Parma*

Obiettivo primario

Il contest internazionale ha l'ambizione di **svelare alla comunità globale** di italiani e studenti di italiano la **costellazione di storie racchiuse dentro ogni pezzo** della preziosa collezione del Museo Brozzi, patrimonio che si trova nel piccolo paese di Traversetolo, incastonato nel territorio emiliano-romagnolo, tra Parma e Reggio Emilia.

Nell'ottica di far conoscere la vita e le opere di Renato Brozzi e le particolarità del Comune di Traversetolo, dunque, si è voluto sperimentare un'attività che oscilla fra *gamification* ed *edutainment*: due metodi innovativi per incuriosire, informare e coinvolgere in modo attivo potenziali nuovi utenti, curiosi o appassionati.

Obiettivi aggiuntivi

Cogliendo l'opportunità di utilizzare uno strumento che può virtualmente mettere in contatto individui e comunità anche molto lontani e con fusi orari differenti, il contest internazionale può essere un'opportunità per raggiungere obiettivi aggiuntivi importanti in ottica di **cooperazione, inclusione e sviluppo sostenibile**.

Il contest, infatti, per come è stato ideato, sviluppato e implementato, vuole essere occasione per:

- a) attivare e valorizzare partenariati con le associazioni e le comunità di emiliano-romagnoli nel mondo, stimolando il coinvolgimento delle giovani generazioni di discendenti e di nuova emigrazione;
- b) collaborare con scuole italiane e di italiano, in Italia e all'estero, per incentivare lo studio, la comprensione, la diffusione e l'uso della lingua;
- c) favorire il rafforzamento di identità e senso di comunità legata alla lingua italiana e la cultura italiana;
- d) tessere relazioni con istituzioni, enti e potenziali partner internazionali per la creazione di progetti futuri in chiave di cooperazione e sviluppo;
- e) promuovere in chiave turistica la regione Emilia-Romagna, valorizzando la sua cultura e le sue tradizioni attraverso la realizzazione di iniziative ed eventi fuori dall'ordinario e promuovendo le eccellenze e i talenti del territorio;
- f) partecipare attivamente alla *Settimana della lingua italiana nel mondo*, iniziativa diffusa e plurale di particolare rilevanza per rafforzare e tutelare il patrimonio immateriale legato alla lingua e al lessico italiano;
- g) aderire concretamente a tema 2021 *Heritage: All-Inclusive!* delle *Giornate Europee del Patrimonio*, volto a sensibilizzare istituzioni e pubblico rispetto agli aspetti di inclusività e diversità nell'esperienza e nella fruizione del patrimonio culturale, storico e artistico.

Chi era Renato Brozzi?

Renato Brozzi nasce a Traversetolo nel 1885. Fin da bambino mostra la sua inclinazione per l'arte, cimentandosi con impegno nel disegno e nella musica, fino ad abbracciare l'arte dell'incisione, con risultati eccellenti. La sua creatività incontenibile lo spinge a mettersi costantemente alla prova, sperimentando diverse tecniche e confrontandosi con diversi soggetti artistici.

Nel 1907 si trasferisce a Roma, per perfezionare la sua formazione come incisore, prendendo parte a mostre importanti, anche a livello internazionale. Invecchiando, Brozzi si ritira a vita privata, pur continuando a lavorare su sculture e dipinti. Muore a Traversetolo nel 1963.

Il Museo Renato Brozzi

Il museo, inaugurato nella sua attuale sede nel 2007, raccoglie la sterminata produzione artistica che Renato Brozzi ha donato al suo paese natale.

La collezione testimonia il grande eclettismo di questo artista, poiché raccoglie opere afferenti ai generi e alle tecniche più svariate: pittura, scultura e oreficeria, declinate a rappresentare paesaggi, ritratti e animali. Il museo custodisce inoltre un ricco carteggio tra Renato Brozzi e Gabriele D'Annunzio, suo committente e amico.

Un approccio resiliente e di ottimizzazione delle risorse

Il Museo Brozzi, che già da qualche tempo aveva cominciato a testare l'utilizzo di audioguide interattive e multimediali come accompagnamento museale, è stato fortemente colpito dalla mancanza di visitatori a causa della pandemia iniziata nel 2020.

Per **reagire al periodo di chiusura** ha cominciato ad interrogarsi **su come raggiungere gli utenti** privati dell'esperienza della visita in loco e permettere che le visite, seppur virtuali, potessero continuare anche da "remoto".

In modo molto pragmatico, si è voluto sfruttare il lavoro di ricerca e produzione di contenuti già avviato, sviluppando un servizio alternativo di *digital entertainment* che potesse intrigare potenziali utenti e mantenere un contatto con i frequentatori abituali.

Il rischio molto reale, infatti, era quello di non adattare il servizio alle improvvise nuove esigenze dei fruitori e amanti della cultura, costretti davanti a schermi di pc, tablet e smartphone, senza stimolare in modo adeguato l'interesse dall'utente al contenuto proposto.

Per questo è stato molto naturale proseguire il rapporto già in essere con i soggetti coinvolti nella fase di produzione dell'app QuickMuseum e del progetto "ARTernative Accessibili", che ha portato alla vincita di *Cultura di tutti, cultura per tutti per Parma Città della Cultura 2020*, **ottimizzando risorse e rafforzando conoscenze e relazioni**.

Un gioco inclusivo

Il gioco è stato sviluppato anche grazie all'importante collaborazione delle sezioni locali di 4 associazioni nazionali legate ai temi dell'**inclusione** e dello **sviluppo personale** di individui e famiglie con esigenze particolari.

Sin dagli albori, infatti, il progetto ha visto tra i suoi partner:

ANMIC - Associazione Nazionale Mutilati e Invalidi Civili (sezione di Parma);

UICI - Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti di Parma (sezione di Parma);

ANFFAS - Associazione Nazionale Famiglie di Persone con Disabilità Intellettive e/o Relazionali e del Neurosviluppo (sezione di Parma);

ENS - Ente Nazionale Sordi (sezione di Parma).

Il gioco, infatti, è stato sviluppato grazie all'esperienza maturata durante lo sviluppo del progetto "ARTernative Accessibili", che ha visto la realizzazione di audioguide interattive che, con una particolare cura e attenzione verso gli utenti disabili, ha permesso l'implementazione del gioco in ottica di **inclusività e fruizione culturale per tutti**. Sono state, dunque, inserite delle facilitazioni quali:

- sottotitoli in italiano per i non udenti;
- traccia per lettori vocali;
- font facilmente leggibile;
- possibilità di giocare sia tramite pc che con dispositivi mobili.

lo ottica di sensibilizzazione di utenti ed istituzioni rispetto alla comunità di persone con particolari necessità, la sezione relativa alla lingua italiana è stata corredata con **domande specifiche sull'accessibilità** dei luoghi culturali e del patrimonio storico-artistico.

Il contest, inoltre, è stato implementato grazie alla collaborazione di partner internazionali come scuole di lingua italiana e associazioni di emiliano-romagnoli all'estero, ovvero:

- Ass. Nuove Generazioni ed Imprenditori dell'ER di La Plata, Buenos Aires - ANGEER;
- Associazione degli Emiliani Romagnoli della Provincia del Chaco;
- Circolo Emilia-Romagna di San Paolo;
- Associazione Amarcord emiliano romagnoli dell'Ontario;
- Associazione Emiliano Romagnola di Aragua;
- AS.ER.ES. - Asociación de Emiliano-Romagnoli en España;
- Associazione Emilia-Romagna in Stuttgart;
- AERCOR - Asociación Emilia-Romagna de Córdoba;
- Emilia Romagna Tandil;
- Nuove Generazioni TERRA di Mar del Plata;
- Associazione Emilia-Romagna di Mar del Plata;
- CREA - Associazione degli Emiliano-Romagnoli in Cina;
- Scuola ILI di lingua e cultura italiana di Lugano;
- Mammamia Liverpool.

L'ideazione del gioco internazionale ha vinto il bando 2021 della Consulta degli Emiliano Romagnoli nel Mondo della Regione Emilia-Romagna destinato a progetti volti a valorizzare le attività e le funzioni di carattere sociale, culturale, formativo come progetti per la diffusione della lingua italiana e iniziative culturali. Il progetto ha ottenuto il punteggio più alto in graduatoria per i progetti arrivati da enti locali.

Il progetto, infine, è stato apprezzato dal presidente e dai soci dell'Ass. IRONWALK, che tra le sue finalità ha quello di sensibilizzare le istituzioni sulle difficoltà che hanno i disabili nella fruizione del patrimonio storico-artistico, soprattutto a causa delle barriere architettoniche o per la mancanza di facilitazioni pensate per il mondo della disabilità.

Un gioco nato dal basso

Il contest è stato ideato grazie alla fruttuosa collaborazione tra gli operatori del Museo Brozzi, i colleghi del Comune di Traversetolo, l'inventiva di giovani professionisti creativi dell'Emilia-Romagna e diverse associazioni del territorio.

E' stato fondamentale, in ogni caso, il coinvolgimento della comunità locale, come ad esempio per la fase di casting del giovane attore protagonista per i video presenti all'interno del gioco.

Tramite una call aperta, rivolta ad aspiranti o neo-attori del territorio (bambini e ragazzi tra gli 8 e i 16 anni), è stata indetta una giornata di casting per la scelta del giovane Renato Brozzi per le parti visuali del gioco.



UN VOLTO PER IL MUSEO BROZZI
casting

Al casting, svolto il 20 luglio 2021 al Museo Brozzi, si sono presentati 14 candidati che si sono messi alla prova tra gioco e fantasia.

La giuria, composta dalla prof.ssa Anna Mavilla (curatrice onoraria del museo Renato Brozzi), Cristian Camanzi (membro di ARTernative), Veronica Boccia e Massimo Boschi (membri della compagnia teatrale Kaosteatrì) e Riccardo Pazzaglia (attore, capocomico e burattinaio), dopo una difficile selezione grazie alla bravura di tutti i giovanissimi talenti a disposizione, ha infine scelto **Damiano Mora** di 10 anni, originario della provincia di Parma, particolarmente somigliante a Renato Brozzi da bambino.

Una piccola azione per degli obiettivi globali (SDG Agenda 2030)

Il progetto è pensato per contribuire al perseguimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 dell'ONU sotto diversi aspetti nella convinzione che ogni gesto può essere importante per la sostenibilità ambientale e sociale. Nello specifico:

Obiettivo 4: Garantire un'istruzione di qualità inclusiva e paritaria e di promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti.

Il quiz vuole coinvolgere diversi tipi di studenti attraverso un'attività ludica e altamente culturale, senza costi diretti da parte dell'utente. Questo risponde in modo trasversale all'intero obiettivo, puntando soprattutto ai goal 4.1, goal 4.3 e goal 4.4.

Obiettivo 8: Promuovere una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, la piena e produttiva occupazione e un lavoro dignitoso per tutti.

Il contest internazionale, proponendo una innovativa modalità di fruizione culturale, vuole testare nuovi processi di produzione culturale, fruizione accessibile a tutti e promozione dei luoghi di cultura, rispondendo perfettamente al goal 8.9.

Obiettivo 11: rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, flessibili e sostenibili.

La modalità trovata per veicolare i contenuti culturali del museo attraverso le nuove tecnologie, testi e prodotti audio-video, ha il doppio scopo di promuovere e salvaguardare il patrimonio (materiale e immateriale; di Traversetolo ma anche della lingua italiana) come anche ad assicurare accesso universale a spazi sicuri, inclusivi, accessibili e pubblici, in particolare per le donne e i bambini, anziani e persone con disabilità, sensibilizzando le istituzioni a politiche in questo senso.

Il progetto, dunque, può essere un'azione di supporto al goal 11.4, al goal 11.7 e al goal 11.b.

Obiettivo 17: Rafforzare le modalità di attuazione e di rivitalizzare il partenariato globale per lo sviluppo sostenibile.

Il progetto è nato grazie al coinvolgimento di soggetti che hanno lavorato sia in modo orizzontale (tra attori della stessa tipologia) che verticale (enti di diverso livello di governance) promuovendo un partenariato multi-stakeholder per mobilitare e condividere conoscenze, competenze, tecnologie e risorse finanziarie, per sostenere il raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile (goal 17.16).

I GIOVANI TALENTI CREATIVI DEL TERRITORIO COINVOLTI

Creative Keys - coordinamento, supporto organizzativo e comunicazione

Le Creative Keys sono un gruppo di professioniste del settore culturale e creativo che si occupano di fornire delle vere e proprie "chiavi" per semplificare le fasi di organizzazione dell'attività artistica e della progettazione culturale.

Si rivolgono alle realtà del settore culturale come anche ad enti pubblici, per la gestione di bandi, ricerca fondi, consulenza, formazione e progetti dedicati alla cultura e al patrimonio storico-artistico, con una particolare attenzione al *gender equality*, alla sostenibilità ambientale e all'inclusione sociale.

Arternative - implementazione app, audioguide e piattaforma per il quiz

Arternative Srl è una startup innovativa che ha l'obiettivo di divulgare l'arte in modo coinvolgente e originale, attraverso la *gamification*, lo *storytelling* e la tecnologia mobile. Prodotto di punta di Arternative infatti è QuickMuseum, un'app che guida i visitatori nei musei e in altri luoghi di cultura, attraverso percorsi personalizzati, mappe interattive, giochi e audioguide curate da art blogger italiani.

Nel 2020 Arternative ha realizzato i video in realtà aumentata, i percorsi di visita e le audioguide per il Museo Glauco Lombardi di Parma, selezionando l'attrice che ha dato un volto alla duchessa Maria Luigia, attraverso un casting che ha visto coinvolte decine di candidate.

Associazione Culturale Kaosteatrì - curatela parte attoriale e video

Associazione culturale che promuove e diffonde teatro in tutte le sue sfaccettature, nata nel 2015 da una costola di una delle realtà più fiorenti e all'avanguardia di Parma: il Teatro del Cerchio.

Sin dalle prime produzioni delinea la tendenza verso un teatro sociale, civile e di ricerca, tuttora capisaldi della visione artistica e sociale che si aggiunge ad un altro aspetto importante della vita socio-culturale-artistica dell'associazione, ovvero la formazione, soprattutto per i giovani e per gli adolescenti.

Spazio 5/a - realizzazione, montaggio e postproduzione video per il contest

Team di creativi in ambito visual con sede a Parma, «Spazio 5/A» nasce nel 2015 specializzandosi in ambito video-fotografico. Versatili nella proposta di servizi, il metodo di lavoro si fonda sulle parole chiave "collaborazione" e "condivisione".

INTERVISTA A DAMIANO MORA, IL GIOVANE INTERPRETE DI RENATO BROZZI

(by Cristian Camanzi, ARTernative)

Parlaci quindi un po' di te. Quali sono le tue passioni?

Ciao, sono Damiano Mora. Ho 10 anni e abito a San Michele Tiorre con i miei genitori (Paolo, violinista e Tania, cantante lirica e prof), mio fratello (Flavio di 9 anni) e una cagnolina di 3 mesi (Piper, la *new entry* di famiglia).

Mi piace tantissimo disegnare, fin da piccolo: la mia camera è piena di schizzi e album da disegno... che disordine! Cosa disegno? Chiudo gli occhi e mi lascio guidare dalla matita; mi piace osservare i personaggi e i dettagli. Ma l'arte per me è anche creare: con il cartone, le bottiglie di plastica, il filo interdentale... L'ARTE È GIOIA! Gioco a calcio da 3 anni nella squadra del Felino; non ho un ruolo fisso, mi diverto ugualmente anche se perdiamo sempre. A settembre sarò in prima media: lo vedo come un bel passo in avanti. La mia materia preferita è storia.

Cosa ti ha spinto a partecipare al casting? È stata una casualità? Come hai appreso della notizia?

Ho saputo del casting per caso dai miei cugini e non mi sono fatto sfuggire l'occasione. L'ho vissuto come un gioco e adesso sono molto contento perché vivrò questa esperienza.

Conoscevi già il Museo Renato Brozzi?

Ne avevo sentito parlare ma non l'avevo mai visitato. Ho visto il museo prima attraverso l'applicazione Quick Museum, poi dal vivo.

Io, che vorrei diventare un artista, ammiro Renato Brozzi soprattutto per le sue sculture.

Interpreterai Renato Brozzi in alcuni brevi video. Ti piace l'idea di usare strumenti moderni per divulgare e promuovere storie e protagonisti del passato?

È bello poter parlare a dei ragazzi come me del passato ma con il linguaggio degli strumenti moderni: può aprire un mondo fantastico di storie ed emozioni. Non a tutti i miei amici piace andare ai musei: a volte a scuola alcuni compagni sono contenti di fare queste uscite solo per "perdere" un'ora di lezione. Però poterli accompagnare con un video o con un gioco potrebbe riuscire ad avvicinarli.

Come ultima cosa vorrei che ti mettessi per un attimo nei panni del visitatore di musei. A te cosa piace? Vai spesso a vedere mostre o musei, magari con i nonni o con i tuoi genitori?

Quando vado a un museo mi piace osservare gli oggetti e farmi trasportare dalla loro storia. Anche le opere d'arte parlano, restando in silenzio. Proprio domani andrò a Pisa e non vedo l'ora di vedere la sezione dei minerali al museo: cercherò di rubarli con gli occhi!

