
ASSOCIAZIONE
CULTURALE
EUTOPIA

Manuale delle buone pratiche

HISTORY OF
GRANT N.



DEVELOPMENT
OF SOCIAL
CAPITAL

RED HISTORY
MUSEUM

SCIENTIA NOVA
ASSOCIATION

D3.2

PEOPLE
101098484-HOP



Co-funded by
the European Union

VERSIONE 1
SETTEMBRE
2023



HOP - HISTORY OF PEOPLE

Riferimento progetto: CREA-CULT-2022-COOP 101098484



Co-funded by
the European Union

HISTORY OF PEOPLE

HOP

Convenzione n° 101098484-HOP

MANUALE DELLE BUONE PRATICHE

Leader del WP: Associazione Culturale EUTOPIA

Partner: Development of Social Capital

Scientia Nova Association

Red History Museum

Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno finanziario dell'Unione Europea. I suoi contenuti sono di esclusiva responsabilità del progetto HOP - History Of People Grant Agreement n° 101098484-HOP e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA).



Riepilogo

INTRODUZIONE	3
IL PROGETTO	6
I PARTNER	8
IL METODO	12
LE NOSTRE BUONE PRATICHE	14
CHE COS'È UNA BUONA PRATICA?	15
CERCASI SILVIA DISPERATAMENTE	16
"ARTISTI SFIGATI"	18
ECOMUSEO DI VILLA FICANA	20
SAMBENE	22
MADE IN	24
MOLI	26
RACCONTI OSCURI DELLA CITTÀ VECCHIA	29
CASA DI MARIN DRŽIĆ	31
MILAN IN CITTÀ, LA CITTÀ DI MILAN	33
IL MUSEO DELLA STORIA ROSSA	35
NOTTE AL MUSEO	37
PARTECIPAZIONE CIVICA A DVE MOGILI	38
MODELLO DI FORTEZZA MEDIEVALE	40
MATRIMONIO GALIZIANO	42
FESTA A KAVADARCI	44
SALE COMMEMORATIVE DI NIKOLA BADEV E VASIL HADZIMANOV	46
SISTASI	48
L'anello mancante	50
FESTIVAL INTERNAZIONALE DEL	52
DRAMMA ANTICO "STOBI"	52
CLIMA	54
UNISCITI AL MOVIMENTO	56



HOP - HISTORY OF PEOPLE

Riferimento progetto: CREA-CULT-2022-COOP 101098484



Co-funded by
the European Union

INTRODUZIONE



L'informazione turistica e culturale nell'UE, con alcune eccezioni, non è abbastanza coinvolgente per la stragrande maggioranza dei cittadini europei.¹

Fin dai nostri primi viaggi scolastici, siamo stati condizionati a non aspettarci granché quando entriamo in un museo: dopo tutto, i luoghi storici sono importanti per la memoria e la cultura, non è possibile che siano anche interessanti! Tuttavia, man mano che cresciamo, ci rendiamo conto e sperimentiamo che non deve essere necessariamente così: possiamo goderci la storia, trovarla interessante e appassionarci.

Hai mai assistito a uno spettacolo, ascoltato un podcast, con racconti storici, sentendoti *connesso* ai personaggi, vivendo le loro emozioni?
Sei mai *rimasta affascinata ascoltando* storie del passato, come se stessero accadendo adesso?
Se sì, non ti sei annoiata o annoiato, vero?

Eppure, in sostanza, stavi facendo la stessa cosa di quando osservi degli oggetti polverosi sotto un vetro in un museo, o leggi la descrizione di un dipinto su una targa, o ti fai raccontare da una guida turistica la vita e le opere di qualcuno morto cinquecento anni fa.

Quindi, per mantenere viva la curiosità dei visitatori, forse le istituzioni culturali dovrebbero riconsiderare il modo in cui la storia viene comunicata e condivisa, cercando di superare i metodi obsoleti, poco interessanti e inefficaci a cui siamo stati abituati finora.

Come?

Costruendo e veicolando un messaggio storico incentrato sulle **persone**.

Per questo motivo abbiamo ideato e realizzato il progetto Europa Creativa "HOP - Storia delle persone", che coinvolge professionisti con competenze diverse provenienti da 4 paesi europei (Bulgaria, Italia, Macedonia del Nord, Croazia) per collaborare con musei, esperti e associazioni locali e internazionali.

Il nostro obiettivo principale è **avvicinare quante più persone possibile alla storia**, coinvolgendole e lasciando che sperimentino quanto possa essere d'impatto, bello e significativo esserne trasportati.



In tal modo, contribuiamo a cambiare il modo in cui la storia viene comunicata ai visitatori locali e stranieri, creando e implementando una metodologia di progetto che combina ricerca scientifica, narrazione e performance.

¹ La mancanza di interesse, di tempo e di costi sono considerati gli ostacoli più comuni all'accesso ai siti o alle attività del patrimonio culturale. Sondaggio Eurobarometro sul patrimonio culturale, europa.eu, 2017, <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2150>



Questo Manuale è il risultato dello scambio di buone pratiche che si è svolto tra marzo e settembre 2023 nei quattro paesi partner: abbiamo organizzato incontri con ricercatori, scrittori, artisti e narratori locali e internazionali, durante i quali abbiamo scambiato competenze e conoscenze e co-progettato la nostra metodologia di progetto.

Lavorando a stretto contatto, abbiamo identificato le capacità e le competenze che riteniamo necessarie per dare forma a testi e materiali di rilevanza storica che siano comprensibili, interessanti, coinvolgenti e fedeli all'informazione e alla ricerca scientifica, indipendentemente dagli argomenti specifici scelti, dalla tecnologia coinvolta e il prodotto o servizio da creare o migliorare.

Ci auguriamo che questo Manuale possa essere utile e di ispirazione per altre organizzazioni e/o stakeholder interessati alle nostre stesse tematiche.

[Seguiteci nel nostro viaggio!](#)



IL PROGETTO

Il concetto alla base del nostro progetto ruota attorno all'idea che **la Storia è profondamente intrecciata con la vita delle persone**. Crediamo fermamente che la storia serva da canale per tramandare tradizioni, costumi, culture e modi di pensare che hanno permeato epoche diverse, aspetti che, essendo attuali per l'uomo di oggi, non devono essere dimenticati se vogliamo veramente comprendere il nostro presente.

Come europei, abbiamo ereditato siti storici di inestimabile valore, compresi siti naturali, costruiti e archeologici, musei, monumenti, opere d'arte, città storiche, opere letterarie, musicali e audiovisive, nonché conoscenze, pratiche e tradizioni e è nostra responsabilità riconoscerli, comprenderli e salvaguardare adeguatamente.

Dal punto di vista economico e sociale, **il patrimonio culturale potrebbe rappresentare un'importante risorsa per la crescita**, occupazione e coesione per le comunità locali; può svolgere un ruolo cruciale nel rivitalizzare le aree urbane e rurali, promuovere il turismo sostenibile, dare forma a società più inclusive, promuovere il rispetto per la diversità culturale, l'equità sociale, il benessere individuale e comunitario e, ultimo ma non meno importante, se adeguatamente gestito e sostenuto, potrebbe rappresentare un fattore chiave per una migliore performance economica e una migliore qualità della vita.

Ecco perché, con questo progetto, abbiamo intrapreso un approccio innovativo alla comunicazione culturale e storica, adattando le strategie di marketing per promuovere i nostri siti del patrimonio culturale. Questo approccio ci ha portato a identificare gli ingredienti chiave che, a nostro avviso, possono portare a una promozione efficace del patrimonio culturale:

- **Focus su qualità e autenticità:** I visitatori sono sempre più informati e attribuiscono grande importanza alla qualità e all'autenticità.
- **Rendere l'esperienza rilevante per il visitatore:** Comprendendo che i visitatori hanno bisogni, aspettative e desideri diversi, dovremmo modellare l'esperienza culturale intorno a loro.
- **Rendere partecipativa l'esperienza:** Dovremmo proporre esperienze interattive che colleghino il passato al presente, dando vita al patrimonio e ampliando il pubblico.
- **Raccontare una storia:** Sulla base delle prove storiche, lo storytelling dovrebbe essere utilizzato come elemento chiave per enfatizzare e rappresentare una parte importante della nostra interpretazione del patrimonio.

Crediamo fermamente nell'importanza di fatti oggettivi, dati scientifici e informazioni verificate. Pertanto, in questa fase, abbiamo incoraggiato uno sforzo di collaborazione tra professionisti del patrimonio culturale, ricercatori, narratori e artisti dei nostri partner, mantenendo l'accuratezza e la veridicità al centro del nostro lavoro.



Nel fare ciò, i nostri obiettivi specifici erano:



- promuovere lo scambio di pratiche ed esperienze tra ricercatori di storia, archeologia e folklore locale, insieme a narratori professionisti;
- stabilire una metodologia comune che integri le competenze dei ricercatori di storia, archeologia e folklore locale con le capacità di narrazione dei professionisti;
- promuovere la cooperazione, il rispetto reciproco, la comprensione e l'integrazione tra le varie discipline e creare una rete coesa di ricercatori, artisti e narratori.

Nel nostro tentativo di contribuire a innovare il modo in cui la storia viene comunicata e il patrimonio culturale viene percepito, abbiamo quindi coinvolto ciascun partner del progetto in discussioni, opinioni condivise e raccolta di idee su come raccontare meglio la storia nei musei, negli eventi culturali e nelle mostre storiche. Abbiamo utilizzato questionari online e videochiamate per indagare su come il patrimonio culturale viene trattato e considerato nei nostri paesi partner, con quali gruppi di pubblico specifici lavoriamo solitamente, quali strumenti di coinvolgimento sono preferiti dai siti del patrimonio culturale e il tipo di storie che riteniamo possano avere maggiore risonanza. I nostri visitatori, in relazione ai monumenti e ai siti storici locali.

Sulla base delle informazioni raccolte, abbiamo iniziato a lavorare su questo Manuale, mantenendo un forte atteggiamento cooperativo durante l'intero processo.

L'impatto di questo Manuale sul nostro lavoro è stato significativo, fungendo da straordinario strumento per dimostrare come la cultura può unire persone con background e competenze diverse e creare cambiamenti positivi e tangibili nel modo in cui viviamo il nostro comune patrimonio europeo!



I PARTNER

Per questo progetto, abbiamo costruito un consorzio piccolo, ma molto complementare e motivato.

Le nostre quattro organizzazioni condividono:

- interesse ad aumentare la sinergia tra i professionisti del patrimonio culturale;
- consapevolezza dell'importanza della cooperazione transnazionale nello scambio di pratiche utili;
- volontà di promuovere il patrimonio culturale come vero e proprio strumento informativo;
- volontà di aumentare l'affluenza e la partecipazione ai siti del patrimonio culturale.

DEVELOPMENT OF SOCIAL CAPITAL (BG)



È una ONG focalizzata sul miglioramento della qualità della vita e sulla promozione del capitale sociale nelle aree rurali della regione di Ruse. Il suo lavoro comprende studi approfonditi sulle questioni e sui bisogni del capitale sociale nelle zone rurali di Ruse (Bulgaria), a sostegno delle associazioni formali e informali. Fornisce servizi quali supporto organizzativo, consulenza, diffusione di informazioni, ricerca, istruzione, programmi di qualificazione e pubblicazioni. Inoltre, sviluppa e implementa programmi e progetti per promuovere la crescita del capitale sociale. Queste iniziative riguardano

progetti sociali, su piccola scala e ambientali. Organizza inoltre sessioni di formazione, seminari ed eventi per migliorare le capacità e sostenere l'integrazione sociale ed educativa dei bambini e dei giovani cittadini europei. L'organizzazione impiega nove cittadini europei con contratti di sottoccupazione e di prestazione, di cui cinque formano il gruppo esecutivo e gestionale. Operiamo in due direzioni/unità principali:

Paper World: combatte l'esclusione sociale creando opportunità di lavoro per i gruppi vulnerabili nella città di Dve Mogili, offrendo servizi di pre stampa, organizzando feste ed eventi e producendo articoli cartacei. Gli obiettivi includono la creazione di un modello di impresa sociale, la fornitura di posti di lavoro protetti, il miglioramento della competitività attraverso programmi di formazione e la promozione dell'economia sociale e dell'eguaglianza all'interno della comunità locale.

Centro per lo sviluppo sostenibile: un'unità di educazione non formale focalizzata sulle abitudini di lavoro sostenibili, sullo sviluppo delle competenze e sulla lotta all'esclusione sociale attraverso la terapia occupazionale. Offre supporto psicologico, guida nell'impegno nel mercato del lavoro e si impegna in iniziative di pulizia, riciclaggio, paesaggistica e legate al turismo per attirare turisti stranieri in Bulgaria.



Associazione Culturale Eutopia (IT)



È un'Associazione Culturale che opera all'interno di un quadro strutturato che comprende quattro aree politiche, ciascuna corrispondente ad un obiettivo specifico:

- Settore politico 1) Riduzione delle disuguaglianze generazionali

Obiettivo: Creare consapevolezza tra i giovani italiani sul modello sociale prevalente e sulla gestione delle politiche pubbliche che tende a dare priorità ai privilegi acquisiti nel presente, compromettendo potenzialmente i diritti dei futuri cittadini.

Attività: Condurre la diffusione di informazioni, analisi e ricerche sull'empowerment dei giovani italiani.

- Settore politico 2) Lotta all'incitamento all'odio

Obiettivo: contrastare l'utilizzo dell'incitamento all'odio, in particolare tra i giovani, come mezzo per ottenere consenso politico perpetuando stereotipi e pregiudizi nei confronti di coloro che sono percepiti come diversi o "altri".

Attività: fornire informazioni, condurre ricerche e offrire formazione per decostruire i messaggi di odio.

- Settore politico 3) Promozione della mobilità europea

Obiettivo: Favorire la mobilità dei giovani all'estero come strumento per arricchire le loro esperienze e coltivare il senso di cittadinanza europea, affrontando così il significativo divario generazionale prevalente in Italia.

Attività: Facilitare gli scambi europei attraverso il programma ERASMUS+, finanziato dalla Commissione Europea.

- Settore politico 4) Promozione del design europeo

Obiettivo: Sostenere la pianificazione europea come approccio integrale alla gestione dei fondi pubblici, radicato nei dati, nelle regole condivise e nella trasparenza.

Attività: fornire informazioni e formazione sulle metodologie di programmazione dei fondi europei, nonché fornire ai cittadini europei strumenti di progettazione e rendicontazione e competenze di analisi dell'impatto sociale.

Nonostante le sue piccole dimensioni, l'associazione conta attualmente 10 soci attivi. Si è tuttavia registrato un sostanziale calo delle iscrizioni e della partecipazione, dovuto soprattutto alla pandemia e alle conseguenti limitazioni alla mobilità e alle attività formative nel corso del 2020. Il Consiglio di Amministrazione, composto da Presidente, Vicepresidente e Segretario, è stato rinnovato nel 2019 per il triennio 2020-2023. Questo organo di governo è responsabile del processo decisionale amministrativo e della supervisione della regolamentazione delle attività sociali. La concezione e la gestione di queste attività sociali rientrano nell'ambito delle quattro aree politiche, che includono soci, collaboratori e volontari.



Red History Museum (HR)



È un museo privato che si concentra sulla promozione dei siti del patrimonio dell'era socialista (1945-1991) all'interno e nei dintorni della regione di Dubrovnik. Molti di questi siti non hanno il riconoscimento e la protezione legale da parte del governo croato. Includono il TUP (ex fabbrica di grafite di carbonio costruita nel 1953, dove è situato il museo), il complesso turistico abbandonato di Kupari (in particolare l'Hotel Pelegrin), la scuola alberghiera (costruita nel 1961), i luoghi commemorativi della Seconda Guerra Mondiale e dell'antifascismo, e la pallanuoto e la piscina cittadina (costruita nel 1951). La collezione del museo è composta da vari oggetti come materiali cartacei (riviste, documenti, opuscoli, manifesti, libri), fotografie, mobili (oggetti di uso quotidiano e di design), veicoli (automobili, motociclette, biciclette), statue (busti di eroi nazionali della Seconda Guerra Mondiale, rilievi, statue di figure), manufatti militari (guardaroba e accessori della Seconda Guerra Mondiale, medaglie, guardaroba e accessori dell'esercito jugoslavo, dispositivi di telecomunicazione), oggetti di uso quotidiano e articoli per il guardaroba. Tutti i reperti sono datati dal 1920 al 1991. Essendo uno dei pochi musei privati in Croazia, rappresentano un buon modo di combinare la cultura con il turismo, dove non hanno semplificato o cambiato la storia solo per essere più attraenti o guadagnare più soldi. Promuovono questo atteggiamento e lavorano a stretto contatto con ONG, istituzioni pubbliche, persone e aziende del settore turistico.

ASSOCIAZIONE SCIENTIA NOVA (MK)



SCIENTIA NOVA è una ONG che lavora per sostenere e promuovere la cultura, l'istruzione e l'apprendimento permanente. Tra le sue attività, lo sviluppo e la promozione dell'arte presso il pubblico svolgono un ruolo molto significativo, oltre a stimolare la creazione di opere d'arte e favorire la promozione internazionale della cultura e dell'arte. L'organizzazione ha maturato esperienza nella gestione del patrimonio culturale, nel valore artistico, nelle performance artistiche, nell'inclusività, nella comunicazione e nella promozione del patrimonio culturale e delle opere d'arte attraverso l'implementazione di numerosi progetti nazionali e internazionali con priorità in questi campi.

Inoltre, Scientia Nova si impegna a garantire il diritto a un'istruzione e una formazione di qualità per tutti, ottenuta attraverso un curriculum accattivante e strategie innovative che uniscono metodi formali e non formali. Queste strategie sono applicate da insegnanti ben formati e con spirito di squadra in un ambiente educativo non discriminatorio. In questo modo, le persone vengono aiutate a sviluppare le proprie competenze sociali, civili e interculturali, pur essendo incoraggiate a mantenere un approccio di mentalità aperta verso l'Europa e la collaborazione internazionale.



HOP - HISTORY OF PEOPLE

Riferimento progetto: CREA-CULT-2022-COOP 101098484



Co-funded by
the European Union

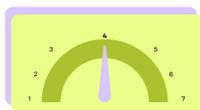


IL METODO

Il team di professionisti dedicati, scelti con cura da ciascun partner del progetto, ha intrapreso quattro viaggi di grande impatto a Ruse (Bulgaria), San Benedetto del Tronto (Italia), Kavadarci (Repubblica della Macedonia del Nord), e Dubrovnik (Croazia).

Queste visite hanno riunito team locali di professionisti di ciascuna sede per collaborare strettamente con esperti internazionali, scambiare informazioni preziose e imparare dal lavoro degli altri. Durante i nostri incontri, i team hanno avviato discussioni fruttuose, condividendo le migliori pratiche tratte dalle loro vaste esperienze personali e professionali.

Man mano che lo scambio di pratiche progrediva, abbiamo lavorato insieme per creare e fornire i loro contributi al Manuale condiviso, unendo le nostre conoscenze ed esperienze e assicurandoci che ogni passaggio fosse arricchito con le competenze collettive di ciascuno.



Abbiamo valutato ciascuna pratica valutando il livello di ricerca scientifica, narrazione e performance su una scala Likert **da 0 a 7**. Un punteggio pari a zero indica che la buona pratica non implica alcun livello di quella competenza, mentre un punteggio pari a sette rappresenta il livello più alto raggiunto.

⚠ Si prega di notare che i livelli assegnati non sono da intendersi come "voti"; servono piuttosto come un'indicazione di massima circa la capacità dimostrata da ciascuna pratica specifica di approfondire una delle tre aree considerate dal Manuale.

Oltre allo scambio di pratiche di persona, i partner del progetto hanno utilizzato moduli Google online e riunioni online per favorire una comunicazione fluida e rimanere in contatto oltre i confini fisici, consentendo una collaborazione continua e la condivisione delle conoscenze.

Ogni buona pratica è stata, una volta analizzata da uno dei partner, condivisa con gli altri tre per la revisione tra pari.

In qualità di leader del Work Package, l'Associazione Culturale Eutopia ha poi effettuato la valutazione finale della qualità e la messa a punto del contenuto e dell'analisi, sulla base del feedback emerso dalla discussione tra i partner.



VOGLIAMO CONOSCERE LE VOSTRE BUONE PRATICHE!

Good practice - HOP History of People
The aim of this module is to collect the analysis of good practices collected by project partners of HOP - HISTORY OF PEOPLE.

* Indica una domanda obbligatoria.

1. Provide a title for the good practice *

2. Type of activity *

Contrassegna solo un ovale:

- Digital / social media
- Guided tour
- Special collection / Exhibition
- Performance
- Workshop / educational activity
- Altro: _____

3. Type of cultural heritage promoted by the activity *

Contrassegna solo un ovale:

- Archaeological findings and collections
- Ancient and historical buildings
- Natural history
- Biography
- Cultural history, traditions and folklore
- Historical documents and collections (archives, libraries, etc)
- Visual and plastic arts (painting, sculpture, etc.)
- Landscape / City
- Altro: _____

Workshop / educational activity

Altro: _____

Type of cultural heritage promoted by the activity *

- Archaeological findings and collections
- Ancient and historical buildings
- Natural history
- Biography
- Cultural history, traditions and folklore
- Historical documents and collections (archives, libraries, etc)
- Visual and plastic arts (painting, sculpture, etc.)
- Landscape / City
- Altro: _____

CLICCA [QUI](#) PER DARE UN'OCCHIATA AL "HOP - MODULO BUONA PRATICA"

Il modulo è aperto, quindi, se vuoi, puoi proporre la tua buona pratica seguendo gli stessi parametri che i Partner HOP hanno dovuto tenere a mente durante la fase di ricerca.

Ogni buona pratica presentata dalle parti interessate sarà valutata dal team di professionisti HOP, rivista e inclusa nell'aggiornamento di questo Manuale alla fine del progetto (primavera 2025).



HOP - HISTORY OF PEOPLE

Riferimento progetto: CREA-CULT-2022-COOP 101098484



Co-funded by
the European Union

LE NOSTRE BUONE PRATICHE



CHE COS'È UNA BUONA PRATICA?

Non esiste una risposta definitiva a questa domanda, poiché diversi ricercatori professionisti, narratori, artisti e storici risponderanno in base ai loro scopi, obiettivi, caratteristiche e attività quotidiane.

Per noi, una best practice è un insieme di linee guida, strumenti o processi che si sono rivelati efficaci nel raggiungere il risultato desiderato: condividere conoscenze e competenze per combinare dati scientifici e informazioni oggettive con narrazione e performance, in modo da rivolgersi a pubblici diversi e offrire contenuti su misura. In altre parole: **è qualcosa che non sapevamo, e ora sappiamo, grazie a questo progetto.**

Abbiamo imparato molto gli uni dagli altri scambiando le migliori pratiche durante l'insieme delle mobilità internazionali e delle attività implementate; questo ci ha dato una grande opportunità per migliorare il modo in cui lavoriamo con i nostri team e ci rivolgiamo ai beneficiari a casa, arricchendo le nostre attività quotidiane nel campo della promozione culturale e dell'impegno pubblico.

Ci auguriamo, infine, che elencare le buone pratiche raccolte in questo Manuale possa essere utile anche ad altri, come lo è stato e lo sarà per noi.

**Ti invitiamo a sfogliare il Manuale, dare un'occhiata e,
se qualcosa si adatta ai tuoi interessi e scopi,
provare ad applicare il suo contenuto al lavoro della tua
organizzazione!**



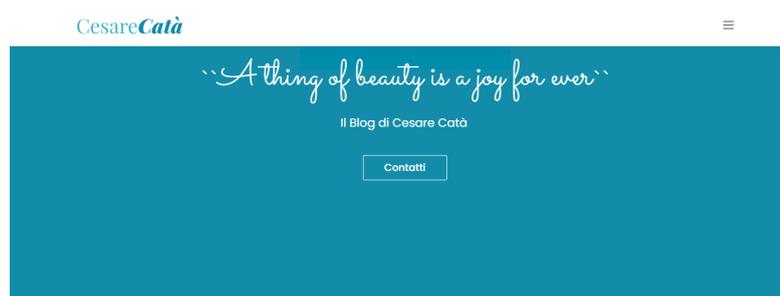
CERCASI SILVIA DISPERATAMENTE

Lezione/spettacolo sul poeta italiano Giacomo Leopardi)

Tipo di attività: Spettacolo

Tipologia di beni culturali promossi: Biografia

Tipo di competenza coinvolta: Narrazione - Arti performative



Filosofo e attore teatrale, **Cesare Catà** è autore di saggi di filosofia e letteratura, traduzioni, testi drammatici e libri di racconti. Esegue regolarmente monologhi e conferenze sia in teatri che

in luoghi "insoliti", come pub, boschi, ristoranti e spiagge. Lo spettacolo "Cercasi Silvia disperatamente" è un avvincente racconto della vita e dell'opera di Giacomo Leopardi, ritratto come un supereroe del pensiero contemporaneo che sfidava il mondo in nome della verità. Il monologo fonde l'ironia cabarettistica con la divulgazione filosofica, alternando letture sceniche e narrazioni ed evidenziando il carattere spiccatamente marchigiano di Leopardi, con tanto di vizi e virtù tipici di questa regione. Lo spettacolo si rivolge principalmente a persone che vivono nella parte meridionale delle Marche, visti i suoi riferimenti culturali e le espressioni dialettali locali utilizzate nel monologo; tuttavia risulta altrettanto gradevole e divertente anche per chi viene da altre regioni italiane, poiché rispecchia alcuni dei più noti stereotipi che caratterizzano le Marche e i suoi abitanti, e parla di una storia - quella di Leopardi - ben conosciuta da tutti gli italiani. . Alla fine, lo spettacolo mira non solo a intrattenere ma anche a coinvolgere il pubblico con la biografia del poeta italiano, rendendolo uno spettacolo interessante per locali e stranieri desiderosi di approfondire la propria conoscenza della cultura e della letteratura italiana. Durante tutto il monologo sono state applicate alcune tecniche appositamente studiate per mantenere il pubblico coinvolto nell'argomento: ad esempio, verso la fine, l'attore sottolinea come Leopardi pensava alle montagne che vedeva da casa sua ("Monti Azzurri") durante il suo ultimi istanti di vita, un'immagine molto efficace in termini di performance, ma che dire della sua base nei documenti storici?

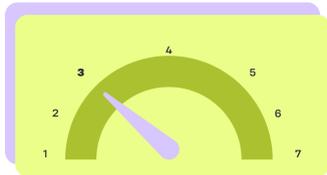
SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFO INTERESSANTI:

[Il volantino dello spettacolo](#)



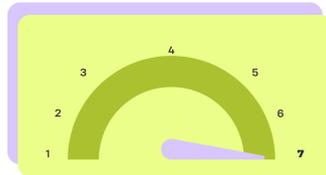
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



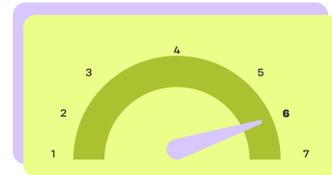
Lettere/diari
Fonti letterarie (poesie,
romanzi, saggi, ecc.)
Saggi e articoli informativi
(non tecnici).

Narrativa



Tecniche letterarie: Ironia,
Immagine, Simbolismo,
Allusione, Metafora,
Personificazione, Iperbole
Tecniche dei personaggi:
Archetipo, Sviluppo del
personaggio, Dialogo,
Motivazione del
personaggio, Conflitto

Esperienza utente



Narrazione orale
Teatro



“ARTISTI SFIGATI”

Tipo di competenza coinvolta: Narrativa

Tipo di attività: Digitali/social media

Tipologia di beni culturali promossi: Arti visive e plastiche (pittura, scultura, ecc.)



Attraverso il suo account Instagram e durante convegni ed eventi tenuti in tutta la Regione Marche e in Italia, [Buontea](#) sfida la tradizionale definizione di successo del pubblico nel mondo dell'arte, che tipicamente ruota attorno alla popolarità e al consenso della critica. Sottolinea che ogni opera d'arte è un prodotto del suo contesto storico, sociale ed economico e racconta una storia sulla vita delle persone che l'hanno creata.

Mette anche in discussione il concetto di "genio" e sfida l'idea errata di "RINASCIMENTO" che presuppone che tutti gli artisti di quel periodo abbiano prodotto capolavori universalmente acclamati. Usa un metodo storico-scientifico: non vuole interpretare, immaginare o inventare la vita di coloro che sono vissuti prima di noi: vuole conoscerli. Il valore, però, esiste solo se percepito, e quindi per lei è molto importante cercare di comunicarlo a tutti i cittadini. Ecco perché si impegna molto nel comunicare il patrimonio culturale, sia dal vivo che online, in modo facile da comprendere, accattivante e divertente, tra parrucche, balletti e battute volgari.

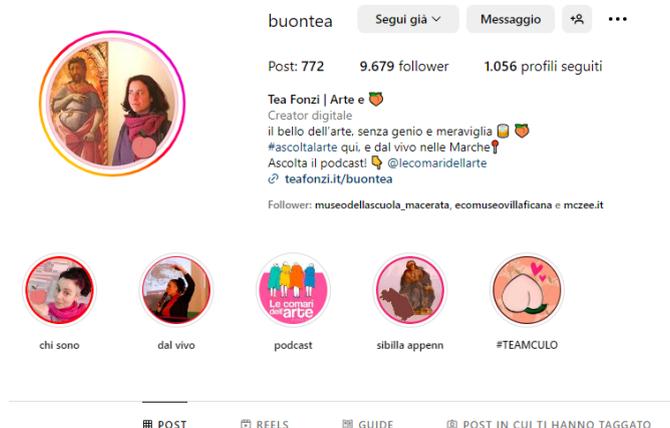
Buontea ci incoraggia ad ampliare la nostra definizione di successo e ad apprezzare la diversità di artisti, stili e abilità nel corso della storia. I suoi gruppi target sono costituiti da studenti universitari o laureati interessati all'arte, alla cultura e al patrimonio culturale; attraverso la sua comunicazione di facile comprensione, si rivolge anche a persone che potrebbero non essere

abituato a Instagram come mezzo per ricevere informazioni e raccontare storie, ma apprezzano comunque il suo stile di comunicazione e continuano a seguirla.

Buontea

Buontea è un influencer dell'arte e della cultura laureato con lode in Iconografia e Iconologia e poi in Gestione dei Beni Culturali presso l'Università di Macerata.

Durante questo periodo approfondisce il metodo di Aby Warburg di studio delle immagini come fonte storica. La sua passione per l'arte l'ha portata a continuare a studiare pittura, sibille e dipinti di sibille. Utilizzando il metodo storico-scientifico guidato da continui dubbi esistenziali, racconta storie intessute nel territorio. Sui

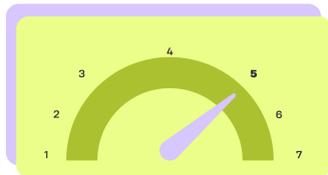




social media, Buontea condivide le sue visioni colorate sull'arte, rendendola più accessibile a un pubblico più ampio.

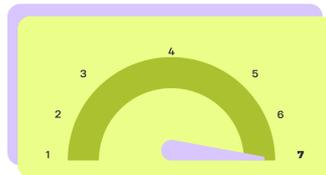
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



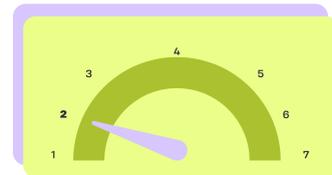
Arti visive (dipinti, sculture, ecc.)
Saggi e articoli informativi (non tecnici).

Narrativa



Tecniche letterarie: Ironia, immaginario, simbolismo, allusione, metafora, personificazione, iperbole
Tecniche del personaggio: Archetipo, Sviluppo del personaggio, Dialogo, Motivazione del personaggio, Conflitto

Esperienza utente



Racconto di parole scritte
Narrazione audiovisiva



ECOMUSEO DI VILLA FICANA

Tipo di attività: Visita guidata - Laboratorio/attività didattica

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore - Paesaggio/Città

Tipo di competenza coinvolta: Narrativa



Con l'obiettivo di rafforzare i legami sociali all'interno della comunità e promuovere uno stile di vita sostenibile, [Ecomuseo Villa Ficana](#) propone visite guidate che riportano i visitatori

indietro nel tempo alle condizioni di vita del quartiere tra il Settecento e l'Ottocento, accanto a percorsi turistici esperienziali, attività didattiche per le scuole e laboratori per adulti incentrati sulla riscoperta e l'esplorazione delle tradizioni locali. Tali attività sono finalizzate a valorizzare le risorse ambientali, storiche e culturali del territorio e dei suoi abitanti nell'ottica dello sviluppo locale sostenibile attraverso la realizzazione di percorsi esperienziali. Inoltre, attraverso l'istituzione e la gestione di un centro di documentazione, il museo si propone di diventare un punto di riferimento, a livello nazionale e internazionale, per chi lavora con la terra cruda, l'architettura vernacolare e l'architettura sostenibile, al fine di riannodare i legami tra passato-tradizione e la sperimentazione futura.

I gruppi target di queste iniziative sono gli studenti universitari locali, coinvolti attraverso i social media e progetti implementati in collaborazione con l'università; abitanti delle Marche, tipicamente ignari dell'esistenza di un luogo così ricco di storia, unicità e cultura; turisti desiderosi di entrare in contatto con la complessità della regione.

L'Ecomuseo è un museo a cielo aperto che si propone di riscoprire il valore, la storia, le tradizioni e l'architettura di una zona periferica di Macerata: Villa Ficana. Il luogo è interamente



costituito da case di terra e paglia, costruite con tecniche costruttive grezze. Villa



Ficana fu costruita tra il 1815 e il 1874, ma si hanno testimonianze di un villaggio chiamato Ficana risalenti al XIII secolo. L'anno 1862 è considerato una data simbolica per la costruzione degli edifici ottocenteschi, come indica l'incisione su un mattone inserito nel muro di terra cruda di una casa ancora esistente. Questo agglomerato di case era costruito con la tecnica della terra cruda, fatte di terra e paglia, ed era abitato prevalentemente da braccianti agricoli. A partire dal XIX secolo, il paese ha visto un aumento esponenziale della popolazione della zona, composta da gente poco occupata, mal pagata e quindi senza alloggi, caratterizzata da pessime condizioni igieniche: erano proprietari terrieri con pochissima terra o braccianti senza terra.

SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

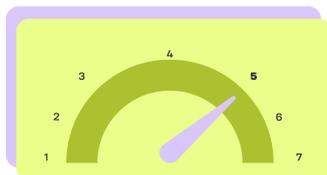
[canale Youtube](#)

[Pagina Instagram](#)

[Pagina FB](#)

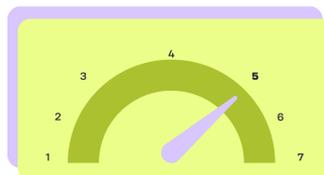
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



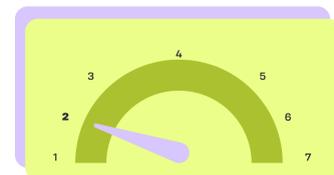
Documenti d'archivio
(testimonianze, atti
giudiziari, fonti notarili, atti
di autorità pubblica)
Resti archeologici
Arti visive (dipinti, sculture,
ecc.)

Narrativa



Tecniche narrative: Flashback,
presagi, flusso di coscienza,
frame story, similitudine
epica

Esperienza utente



Narrazione orale



SAMBENE

(percorsi partigiani)

Tipo di attività: Mostra musicale

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore - Documenti e collezioni storiche (archivi, biblioteche, ecc.)

Tipo di competenze coinvolte: Ricerca scientifica, narrazione



Il gruppo [Sambene](#) ha dedicato un concept album alla memoria dei partigiani che lottarono per la libertà nella regione, ricostruendo le storie di donne e uomini che sacrificarono la propria vita per i valori che hanno dato vita alla Repubblica Italiana. Lo

scopo di Sambene era quello di recuperare l'essenza e la verità storica di queste storie, in modo da rendere le loro canzoni culturalmente rilevanti. Di conseguenza, l'album "*sentieri partigiani*" è costruito sulle informazioni storiche e sui documenti raccolti da Luca Lisei, appassionato ricercatore che indaga e ricerca i cimiteri storici delle Marche. Dopo aver raccolto e sistemato le informazioni con la loro musica, hanno fatto rivivere le voci di quei partigiani del passato, senza pestare i piedi agli storici o fare filosofia pedante. Invece, hanno reso tali eventi contemporanei attraverso la memoria e i dati, trasformando i risultati della ricerca storica in una forma di narrazione coinvolgente e culturalmente significativa. Il pubblico target di Sambene è composto principalmente da persone interessate alla musica popolare, alla storia e al patrimonio culturale, in particolare quelli con un legame con la regione italiana delle Marche. Inoltre, si rivolgono a persone interessate a questioni sociali e politiche legate alla libertà e, attraverso il potere della musica, riescono a coinvolgere anche persone che potrebbero non avere familiarità con gli eventi accaduti nelle Marche tra il 1943 e il 1945, offrendo un piacevole ed esperienza informativa per tutti. Il loro scopo è quindi quello di promuovere e preservare la storia regionale e l'identità culturale delle Marche, incoraggiando al tempo stesso la partecipazione alle cause civili e l'attivismo tra il loro pubblico.

Il gruppo folcloristico *Sambene* (che in sardo significa sangue, per loro sinonimo di passione ed energia) si forma all'inizio del 2015 all'interno





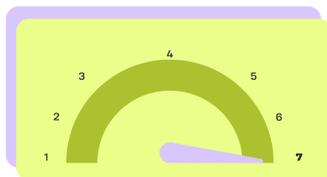
dell'Accademia dei Cantautori ArsLive di Recanati, fondata da Lucia Brandoni nel 2012. Il gruppo è il risultato della sinergia tra i vari componenti di l'Accademia stessa. Comprende gli studi di etnomusicologia della fondatrice, Lucia Brandoni (allieva di Roberto Leydi), l'esperienza e la capacità cantautorale del cantautore Marco Sonaglia (compositore, chitarra ritmica, armonica e voce maschile del gruppo), il 'popolare' e grintoso della cantante Veronica Vivani (di origine sarda), le interpretazioni raffinate e la voce espressiva della cantante Roberta Sforza, e le sonorità del fisarmonicista Emanuele Storti. Il risultato è un ensemble ricco, nonostante l'utilizzo di due soli strumenti (chitarra e fisarmonica) e dei tamburelli suonati dai due cantanti. La direzione musicale di Lucia Brandoni, così come i suoi arrangiamenti vocali, fanno sì che Sambene abbia un impatto aderente ai modelli della tradizione popolare del centro Italia

SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

[Pagina FB](#)

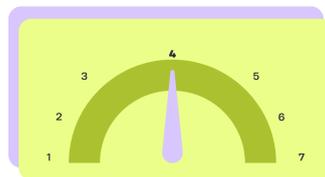
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



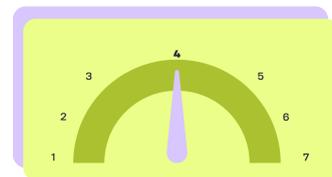
Documenti d'archivio
(testimonianze, atti
giudiziari, fonti notarili, atti
di autorità pubblica)
Cronache storiche, fonti
giornalistiche
Saggi e articoli storici,
biografici, scientifici
(tecnici).

Narrativa



**Tecniche dei
personaggi:** Archetipo,
sviluppo del personaggio,
dialogo, motivazione del
personaggio, conflitto

Esperienza utente



Musica



MADE IN

Narrazioni di artigianato e design

Tipo di attività: Collezione speciale/Mostra

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore - Documenti e collezioni storiche (archivi, biblioteche, ecc.)

Tipo di competenze coinvolte: Ricerca scientifica

MADE IN PLATFORM

INFO JOURNAL CRAFTSARCHIVE PROJECTS DIALOGUES EXHIBITION

SEARCH PRESS

INFO 2nd edition launching in March, 2023

JOURNAL Activities (2023-ongoing), Archive (2018—2021)

MADE IN wins the European
Heritage Award / Europa Nostra
Award 2023

MADE IN: Crafts and Design Narratives is the recipient of



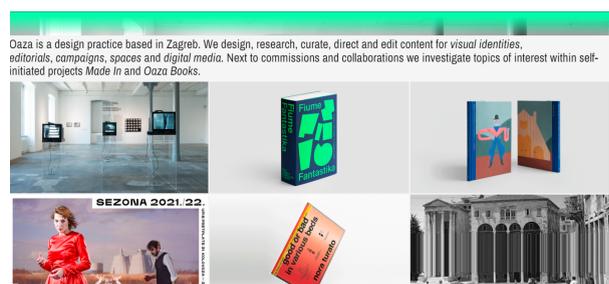
FATTO IN è una piattaforma online che affronta le sfide globali (ad esempio sovrapproduzione, distribuzione non etica) dando priorità alla conservazione dell'artigianato, delle comunità e delle

identità culturali locali. Fungendo da centro di ricerca, progettazione e patrimonio, facilita la collaborazione e lo scambio tra artigiani e designer. Attraverso strette collaborazioni con le comunità, MADE IN documenta e mette in mostra l'artigianato locale promuovendo attivamente progetti co-creati attraverso mostre coinvolgenti, discussioni pubbliche e iniziative editoriali.

Attualmente, i suoi sforzi sono concentrati sul miglioramento dell'archivio dell'artigianato, dei progetti, delle mostre e delle iniziative di sensibilizzazione della comunità per garantire una crescita continua e un impatto positivo.

MADE IN è stato insignito del Premio del Patrimonio Europeo 2023 per il suo contributo alla documentazione e alla preservazione della preziosa conoscenza dell'artigianato come espressione di identità culturale. Stabilendo un ecosistema che valorizza l'autenticità, lo scambio di conoscenze, la condivisione delle risorse e le reti locali, MADE IN consente ad artigiani e produttori di impegnarsi in un processo creativo che trascende industrie e confini, incarnando l'essenza del design sociale attraverso l'artigianato.

OASI (HR) è un collettivo di arte e design con sede a Zagabria, è stato co-fondato nel 2013 da un gruppo di sei designer. Fin dalla sua fondazione,



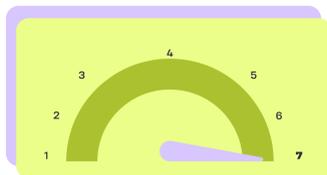
Oaza is a design practice based in Zagreb. We design, research, curate, direct and edit content for visual identities, editorials, campaigns, spaces and digital media. Next to commissions and collaborations we investigate topics of interest within self-initiated projects *Made In* and *Oaza Books*.



OAZA è stata attivamente impegnata in progetti basati sulla ricerca nell'ambito del settore culturale indipendente, concentrandosi su attività di progettazione auto-iniziate come pratiche curatoriali, design sociale, design strategico e concettuale, editoria ed educazione al design. Tra i loro progetti autonomi degni di nota ci sono Made in Ilica, Handed Down Collection, iBook publishing e Female Design History in Croazia, che hanno tutti ottenuto riconoscimenti internazionali attraverso la loro vetrina.

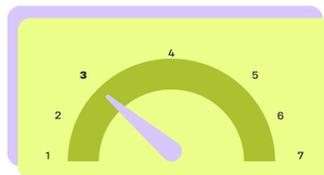
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



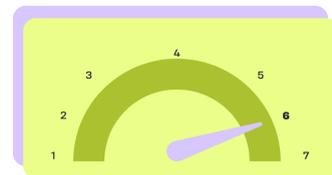
Resti archeologici
Manufatti (come strumenti, ceramiche e vestiti)
Arti visive (dipinti, sculture, ecc.)
Cronache storiche, fonti giornalistiche

Narrativa



Tecniche narrative: Flashback, presagi, flusso di coscienza, frame story, similitudine epica

Esperienza utente



Racconto di parole scritte
Narrazione audiovisiva



MOLI

Museo della Letteratura Irlanda

Tipo di attività: Collezione speciale / Mostra - Laboratorio / attività didattica

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore - Documenti e collezioni storiche (archivi, biblioteche, ecc.)

Tipo di competenze coinvolte: Ricerca scientifica - Storytelling

Save 10% as a MoLI Member →

Museum of Literature Ireland

Home Books Exclusive to MoLI Irish Made Gifts Children's Membership Back to MoLI

Buy MoLI Membership

MoLI Members enjoy unlimited free museum entry, a private members' library, discounts, and exclusive event invitations. Every membership supports the museum's programming.

Individual - €50

- Unlimited free entry for you plus one guest
- 10% discount at the Commons Café and MoLI shop
- Monthly Director's Book Club - exclusive member access
- Access to the Dedalus Library overlooking the Iveagh Gardens
- Exclusive members' museum tours and events
- 50% off guided tours



MOLI - Museo della Letteratura Irlanda si distingue per la capacità di interagire con un'ampia fascia di utenza e di proporre cultura in modo coinvolgente e scientificamente accurato. Il museo raggiunge questo obiettivo attraverso

mostre attentamente curate, diversi eventi e programmi educativi completi, tutti progettati per celebrare la ricca storia e cultura della letteratura in Irlanda.

Tra le sue proposte ai visitatori ci sono:

- Mostre che raccontano la storia della scrittura irlandese:

"The Story of Irish Writing" è una mostra permanente che accompagna i visitatori in un viaggio attraverso l'evoluzione della letteratura irlandese dalle sue origini fino ai giorni nostri. Presentando le pietre miliari della letteratura e le opere iconiche degli scrittori irlandesi, MoLI introduce i visitatori al patrimonio letterario del paese in modo completo e accessibile. Le mostre sono curate e supportate da ricerche accademiche, garantendo accuratezza scientifica e autenticità.

- Mostre temporanee che esplorano temi specifici:

MoLI mantiene le sue offerte fresche ed entusiasmanti ospitando regolarmente mostre temporanee come "Dublin Gothic". Queste mostre approfondiscono aspetti specifici della letteratura irlandese, come la storia della scrittura gotica di Dublino e gli scrittori che hanno contribuito a questo genere. Concentrandosi su temi di nicchia, il museo si rivolge a un pubblico eterogeneo con interessi diversificati, promuovendo l'inclusività e attirando un'ampia gamma di utenti.

- Esperienze interattive e coinvolgenti:

La mostra "The Writers' Room" è un chiaro esempio dell'impegno di MoLI nei confronti dell'interattività. Consentendo ai visitatori di mettersi nei panni di famosi scrittori irlandesi e di cimentarsi nella scrittura, il museo incoraggia la creatività e la partecipazione attiva. Queste esperienze interattive favoriscono una connessione più



profonda con le figure letterarie e le loro opere, rendendo le mostre coinvolgenti e memorabili per tutte le età.

- Diversi eventi che favoriscono il dialogo letterario:

Oltre alle mostre, MoLI ospita una miriade di eventi come letture letterarie, conferenze, poetry slam e lanci di libri, che riuniscono scrittori, studiosi e lettori contemporanei per impegnarsi in discussioni ponderate sulla letteratura. Creando una piattaforma per il dialogo letterario, MoLI promuove una cultura di scambio intellettuale e incoraggia i visitatori a esplorare la letteratura da diverse prospettive.

- Eventi per famiglie e inclusivi:

L'impegno di MoLI verso l'inclusività è evidente nei suoi eventi per famiglie, che si rivolgono a visitatori di tutte le età. Organizzando attività rivolte ai giovani studenti e alle loro famiglie, il museo instilla l'amore per la letteratura fin dalla tenera età. Questo approccio adatto alle famiglie promuove una passione condivisa per la lettura e la scrittura, rendendo la letteratura un'esperienza piacevole per tutta la famiglia.

- Programmi educativi completi:

I programmi educativi di MoLI vanno oltre le visite scolastiche e si rivolgono a studenti di tutte le età. Offrendo laboratori per insegnanti e campi estivi, il museo coinvolge attivamente gli educatori nella promozione dell'eccellenza letteraria e fornisce agli insegnanti le conoscenze e gli strumenti per ispirare i loro studenti ad apprezzare e creare letteratura.

Il Museo è nato nel 2010 quando la Biblioteca Nazionale d'Irlanda (NLI) e l'UCD hanno esplorato il potenziale di un'impresa di collaborazione che avrebbe sfruttato le risorse di entrambe le istituzioni.

L'attenzione si è concentrata sulle stimate collezioni Joyce della NLI e sulla straordinaria proprietà storica dell'UCD, Newman House. Per concretizzare questa visione, nel 2012 è stato istituito un gruppo di lavoro dedicato. La realizzazione del progetto ha ricevuto un notevole impulso attraverso una generosa donazione, con la quale architetti e allestitori hanno trasformato l'edificio Aula Maxima della Newman House in uno spazio espositivo di 10.000 piedi quadrati. Sono stati compiuti sforzi per garantire l'accessibilità universale a tutti gli edifici all'interno del sito storico, che riveste un immenso significato in quanto luogo di nascita dell'UCD. Con ulteriori finanziamenti e la guida strategica di Fáilte Ireland, il progetto è passato alla fase di costruzione. Nell'ottobre 2017, i costruttori hanno iniziato i lavori in loco, che alla fine

Músaem Litríochta na hÉireann

VISIT SHOP WHAT'S ON DIGITAL LEARNING JOIN & SUPPORT HIRE

MEMBERSHIP TICKETS EN GA

Exhibitions at MoLI

Exhibitions at MoLI

Events

- Claire-Louise Bennett's *Nightflowers*
- The Holy Hour: A Requiem for Brendan Behan
- Writers Room at MoLI
- The LitLab
- Belfield Literary Review

Immerse yourself in the sounds of Irish storytelling across the centuries, trace the footsteps of James Joyce's Dublin, and encounter rare gems from the National Library of Ireland, including 'Copy No. 1' of *Ulysses*.

Changing exhibitions include a look at the connections between Irish literature and international cities, and a contemporary commissions gallery featuring a new immersive audio-visual experience, *Nightflowers*, by Claire-Louise Bennett.

ULYSSES

JAMES JOYCE

Copy No.1, *Ulysses* - James Joyce (courtesy National Library of Ireland)



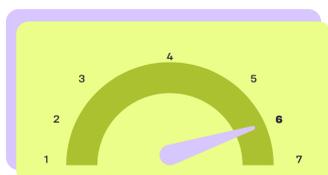
hanno portato all'inaugurazione del Museo della Letteratura irlandese il 21 settembre 2019, invitando il pubblico a interagire con le sue accattivanti mostre.

SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFO INTERESSANTI:

[Progetto Europeo premiato da Europa Nostra nel 2023](#)

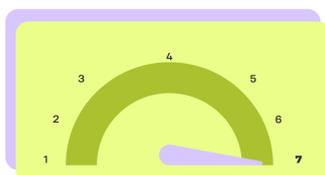
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



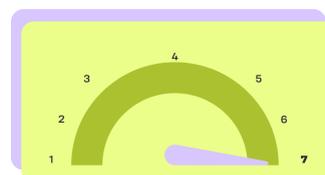
Fonti letterarie (poesie, romanzi, saggi, ecc.)
Saggi e articoli storici, biografici, scientifici (tecnici).

Narrativa



Tecniche dei personaggi: Archetipo, sviluppo del personaggio, dialogo, motivazione del personaggio, conflitto

Esperienza utente



Educativo/interattivo
Racconto di parole scritte



RACCONTI OSCURI DELLA CITTÀ VECCHIA

Tipo di attività: Visita guidata

Tipologia di beni culturali promossi: Edifici antichi e storici - Storia culturale, tradizioni e folklore

Tipo di competenze coinvolte: Ricerca scientifica - Prestazioni



Il tour a piedi di Racconti oscuri della città vecchia è un tour realizzato da Haunted Dubrovnik e ti porta attraverso la storia oscura della città, quindi puoi aspettarti di ascoltare molte storie sulla vita notturna dei vecchi tempi, la sua danza macabra nei

tempi della peste, intrighi politici, apparizioni spettrali, relazioni amorose proibite, fughe e torture dal carcere, il grande terremoto e molte altre storie e racconti che incuriosiranno la tua immaginazione. Potrete conoscere la pestilenza infettiva che spesso visitava Dubrovnik nei tempi antichi, ascoltare la storia di Romeo e Giulietta di Dubrovnik, scoprire chi era il negromante di Dubrovnik, conoscere le famiglie nobili e alcuni dei loro tragici destini ed esplorare l'antico quartiere Pustijerna che si traduce come il vuoto terra. Il tour inizia nelle ore serali, dove ascolterai numerose storie oscure e macabre di Dubrovnik percorrendo le strade secondarie e i vicoli lastricati in pietra calcarea della città vecchia, illuminati dalle lanterne serali.

[Marija Milovac](#) è una guida turistica autorizzata e studentessa all'Università di Dubrovnik, studia Storia dell'Adriatico e del Mediterraneo.

SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

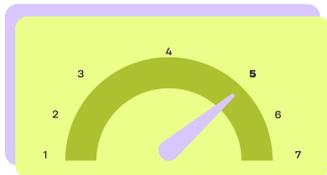
[Sito ufficiale](#)

[Pagina FB](#)



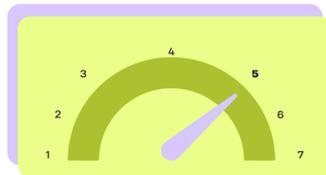
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



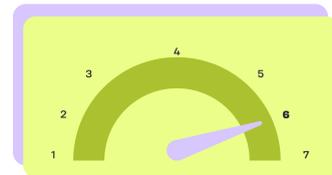
Fonti letterarie (poesie,
romanzi, saggi, ecc.)
Materiali didattici/formativi
(livello accademico)
Saggi e articoli informativi
(non tecnici).

Narrativa



Tecniche narrative:
Flashback, presagi, flusso di
coscienza, frame story,
similitudine epica

Esperienza utente



Narrazione orale

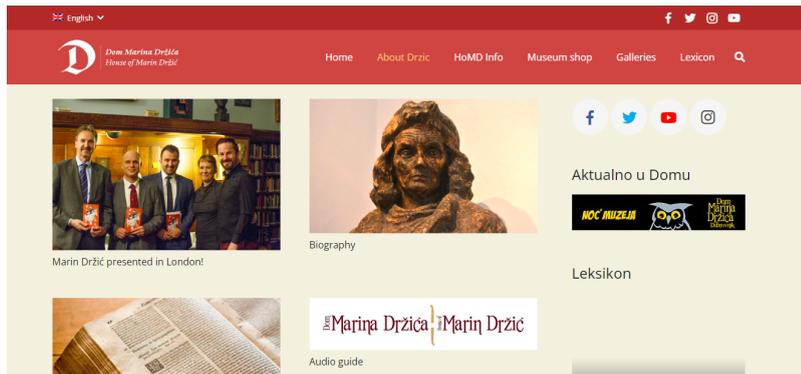


CASA DI MARIN DRŽIĆ

Tipo di attività: Digitale/social media - Collezione speciale/Mostra

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore - Documenti e collezioni storiche (archivi, biblioteche, ecc.)

Tipo di competenza coinvolta: Narrativa



Casa di Marin Držić è un centro educativo e di ricerca e un museo che mostra la vita dello scrittore rinascimentale croato Marin Držić, considerato uno dei più grandi drammaturghi croati. La buona pratica in

questo museo è che la mostra principale cerca di raccontare la storia della vita nella Dubrovnik rinascimentale attraverso la vita di Marin Držić, ma anche dalle sue opere teatrali e viceversa. La mostra spiega la vita di Dubrovnik citando parti delle sue opere teatrali come la vita notturna a Dubrovnik, cosa mangiavano le persone, com'era la vita sociale e com'era il teatro a Dubrovnik. La mostra è interattiva e potete aprire gli armadietti, godervi materiali audio e video, avete anche una ruota che gira con le citazioni di Držić oppure potete sedervi davanti alla replica del tavolo di Marin Držić e scrivere una lettera con una piuma. È un piccolo museo, ma hanno fatto davvero un ottimo lavoro nel raccontare la storia di Marin Držić e della Dubrovnik rinascimentale.

Come ogni museo, si rivolgono a tutte le fasce d'età e stanno lavorando duramente per promuovere il lavoro di Marin Držić, stanno pubblicando le sue opere teatrali in inglese, hanno persino realizzato un fumetto su Marin e tengono molti di questi laboratori.

SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

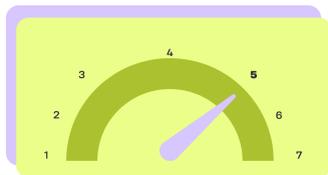
[Pagina web della casa](#)

[Pagina FB della Casa](#)



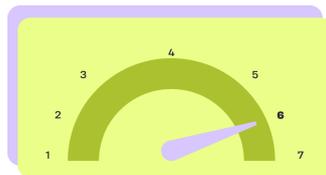
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



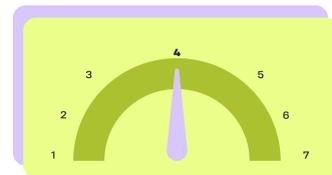
Manufatti (come strumenti,
ceramiche e vestiti)
Saggi e articoli storici,
biografici, scientifici
(tecnici).

Narrativa



**Tecniche di
trama:**Esposizione, Azione
crescente, Climax, Azione
cadente, Risoluzione,
Suspense

Esperienza utente



Educativo/interattivo
Narrazione spaziale



MILAN IN CITTÀ, LA CITTÀ DI MILAN

Tipo di attività: Visita guidata

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore - Documenti e collezioni storiche (archivi, biblioteche, ecc.)

Tipo di competenza coinvolta: Narrativa



[RadioTeatar](#), in collaborazione con Art Workshop Lazareti, presenta il suo Dubrovnik RadioWalk di Ursule Burger sul poeta di Dubrovnik e la prima vittima civile a Dubrovnik della guerra per l'indipendenza croata -

Milan Milišić: Milano in città, città a Milano. La rappresentazione teatrale della passeggiata sonora si svolge tra il testo ascoltato in cuffia, il paesaggio calpestato e i pensieri del camminatore stesso. La passeggiata inizia nel Porto Vecchio di Dubrovnik, sulla panchina di pietra accanto al City Cafe, e termina alla fontana nel Parco Gradac. Apprendiamo gli impegni di Milišić, i pensieri sul teatro, le amicizie e la socializzazione. attraverso conversazioni con persone che hanno socializzato con lui nelle varie fasi della sua vita, dalla prima infanzia fino alla sua prematura scomparsa. Nei luoghi che conducono da Porto, attraverso Stradun e Prijeko, a Pile e Graca, ascoltiamo poesie frutto dell'incontro indelebile di una città e di un poeta che ascoltava quella città. L'unica cosa è che è disponibile solo in lingua croata.

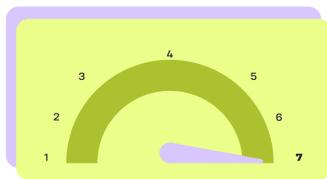
[Ursula Burger](#) - Ursula Burger è nata nel 1976 a Zagabria. Lavora presso la casa editrice Vuković&Runjić. Si è laureata in lingua francese con indirizzi di lettere e letterature comparate presso la Facoltà di Filosofia di Zagabria. Ha conseguito un Master in Studi Europei presso l'Università Panthéon-Assas, Parigi II. Per otto anni ha lavorato presso il dipartimento di sostegno alla disoccupazione della città svizzera di Losanna. Come traduttrice ha collaborato ai programmi del Terzo Programma della Radio Croata Alternet e ad Esperimenti e Discussioni. Dal 2003 collabora con il portale web francese Le Courier des Balkans, di cui ha fondato la redazione di Sarajevo nel 2007. Dal 2012 al 2014 è stata socia dell'associazione Krokodil di Belgrado e ha partecipato all'organizzazione dei festival letterari KROKODIL e Mi leggi?, oltre alle residenze per scrittori di Krokodilov. È membro del comitato editoriale della rivista letteraria Tema e della Società dei traduttori letterari croati. Si occupa di traduzione letteraria dal 2003. Ha tradotto opere di Isabelle Jarry, Eric



Faye, Samuel Beckett, Tahar Ben Jelloun, Assie Djebar, Christian Oster, Raymond Roussel, Tonin Benacquista, Emmanuelle Pagano e Marguerite Duras, tra gli altri, da Francese. Con un gruppo di colleghi ha ideato e lanciato Translab, un laboratorio per la traduzione letteraria e una migliore visibilità dei traduttori letterari.

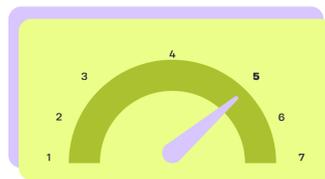
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



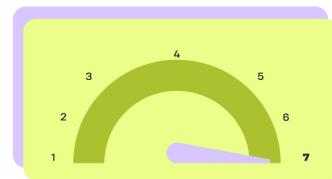
Cronache storiche, fonti
giornalistiche
Fonti letterarie (poesie,
romanzi, saggi, ecc.)
Fotografie o video

Narrativa



**Tecniche dei
personaggi:** Archetipo,
sviluppo del personaggio,
dialogo, motivazione del
personaggio, conflitto

Esperienza utente



Narrazione orale
Narrazione spaziale

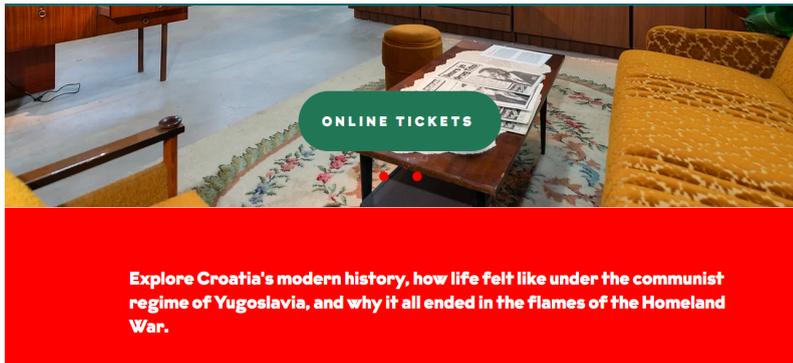


IL MUSEO DELLA STORIA ROSSA

Tipo di attività: Collezione speciale/Mostra

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore - Documenti e collezioni storiche (archivi, biblioteche, ecc.)

Tipo di competenza coinvolta: Ricerca Scientifica - Narrazione



25 anni dopo la fine della Guerra Patriottica, l'opinione pubblica croata è ancora profondamente divisa dalla sua storia socialista, una divisione aggravata dai traumi della guerra e poi soccombente dalla mancanza di una

discussione sensata. L'assenza di un consenso nazionale sul nostro passato ha fatto sì che in Croazia non esistesse un museo specializzato (statale o privato) che si occupasse della storia completa del socialismo nel paese e l'argomento stesso era considerato meglio dimenticato che risolto - fino all'apertura della Storia Rossa Museo. Tutti i cambiamenti avvenuti durante il dominio socialista hanno influenzato lo sviluppo della società croata odierna, motivo per cui l'obiettivo è quello di incoraggiare il dialogo, l'approfondimento e l'apprendimento della storia del socialismo in modo da poter superare la divisione del passato e muoversi responsabilmente inoltrare. La mostra è interattiva e il museo utilizza diversi modi per coinvolgere i visitatori, dalle tradizionali mostre interattive che i visitatori possono aprire o toccare ai nuovi gadget di realtà aumentata e realtà virtuale. La comunità è coinvolta nello sviluppo della mostra per un maggiore impatto sociale, e il team locale dietro il museo si concentra sull'arricchimento di Dubrovnik al di fuori della Città Vecchia. Oltre al museo stesso che sta trasformando l'unica fabbrica socialista rimasta a Dubrovnik, si stanno sviluppando anche altri progetti come interventi urbani innovativi nelle aree culturalmente povere della città.

Majeutika doo.

[Kristina Mirosevic](#) e [Kresimir Glavinic](#) hanno lavorato nell'industria creativa per gran parte della loro vita - Kristina come graphic designer e Krešimir nell'industria cinematografica hanno aperto il primo museo privato in Croazia sulla storia comunista/socialista della Croazia.



SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

[Sito web del Museo](#)

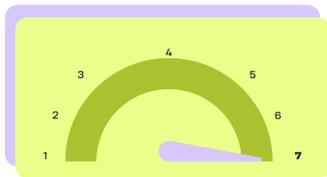
[Pagina FB del Museo](#)

[Kristina Mirosevic - LinkedIn](#)

[Kresimir Glavinic - LinkedIn](#)

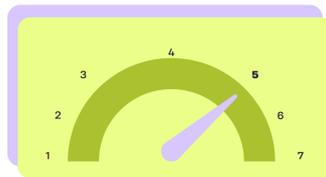
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



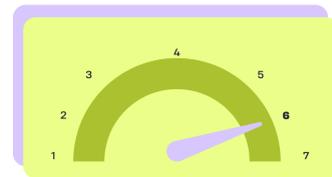
Arti visive (dipinti, sculture,
ecc.)

Narrativa



**Tecniche dei
personaggi:** Archetipo,
sviluppo del personaggio,
dialogo, motivazione del
personaggio, conflitto

Esperienza utente



Educativo/interattivo
Narrazione audiovisiva

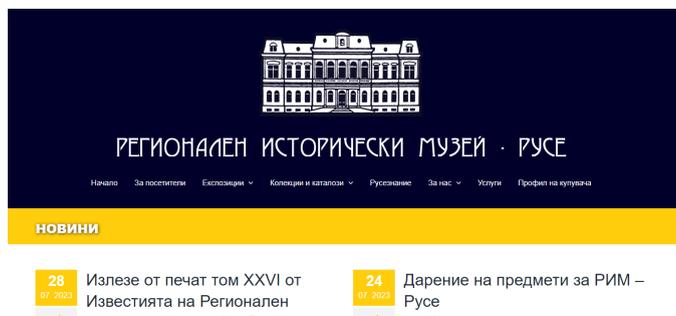


NOTTE AL MUSEO

Tipo di attività: Laboratorio/attività didattica

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore

Tipo di competenze coinvolte: Prestazione



"Una notte al museo" si svolge nell'ambito del progetto "Una notte al museo e una notte per bambini al museo" del Museo storico regionale - Ruse con il sostegno finanziario del Programma "Cultura" del Comune di Ruse a sostegno di piccoli progetti creativi nel campo delle arti e della cultura. I musei e le

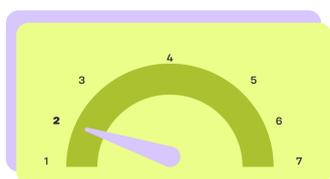
gallerie aprono tradizionalmente le loro porte ai visitatori, offrendo sia la visione gratuita di mostre permanenti e temporanee, sia una serie di eventi organizzati appositamente per la Notte dei Musei. Gli obiettivi dell'evento sono evidenziare l'importante ruolo dei musei nello sviluppo della società, offrire una nuova prospettiva sulle mostre, dare parità di accesso ai musei e alle manifestazioni culturali in essi ospitate alle persone svantaggiate e stabilire un contatto informale con il mondo pubblico. Le attività sono rivolte a rappresentanti di tutte le età, nonché ai residenti e agli ospiti della città.

SEGUI QUESTI  **LINK**  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

[comunicato stampa](#) - [Pagina FB](#)

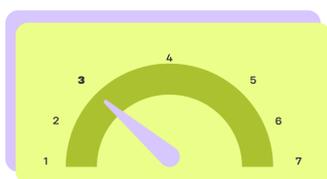
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



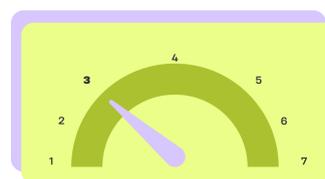
Manufatti (come strumenti, ceramiche e vestiti)

Narrativa



Tecniche narrative: Flashback, presagi, flusso di coscienza, frame story, similitudine epica

Esperienza utente



Narrazione orale Educativo/interattivo



PARTECIPAZIONE CIVICA A DVE MOGILI

Tipo di attività: Manutenzione della casa-museo di Philip Totyo e di altri monumenti culturali nel comune di Dve Mogili

Tipologia di beni culturali promossi: Edifici antichi e storici - Biografia

Tipo di competenza coinvolta: Narrazione - Performance



La ONG "Sviluppo del capitale sociale" gestisce un centro per lo sviluppo sostenibile nella città di Dve Mogili. I dipendenti del centro sono coinvolti in varie attività e iniziative che mirano a nobilitare il territorio del comune, nonché a preservare e mantenere in buono stato una serie di monumenti legati al patrimonio culturale e storico, non solo di Dve Mogili, ma anche della Bulgaria. Le

attività avviate dalla ONG "Sviluppo del capitale sociale" sono rivolte ai cittadini, ai rappresentanti del settore non governativo e delle istituzioni, nonché ai bambini. Hanno l'opportunità di aderire ad un'iniziativa per pulire il cortile della casa-museo "Philip Totyo" - un eminente rivoluzionario bulgaro, così come la sua tomba. Potare rami, falciare l'erba, piantare nuovi fiori e piante perenni, dipingere e rinfrescare le aree ricreative all'aperto: queste sono alcune delle attività svolte. Hanno partecipato attivamente i bambini, gli utenti dei servizi del Centro di sostegno pubblico e i suoi dipendenti. Esiste una buona collaborazione tra le autorità municipali e la società civile, che contribuisce alla divulgazione della casa - Museo di Filippo Totyo. I cittadini hanno quindi iniziato a impegnarsi con il patrimonio storico-culturale. A poco a poco, la popolazione ha cominciato a riconoscere se stessa e ha fatto la sua scelta di stile di vita e di costruzione di una società che si prende cura del proprio passato - qui e ora, per rimanere per le generazioni future. Le persone iniziarono a sentirsi più legate al museo e alla sua storia. Di conseguenza, le visite ad esso sono in aumento. La sua popolarità è in crescita e il museo è stato scelto come punto di controllo sulla pista ciclabile "Danube Ultra 2021 Back to the River". Il curatore del museo ha dato il benvenuto ai 150 partecipanti all'edizione dello scorso anno di Danube Ultra 2021. Per un'esperienza più attraente, li aspettava anche un uomo che somigliava al rivoluzionario Philip Totyo. Si preparava in anticipo per il suo "spettacolo", in base al pubblico di ogni evento.

SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

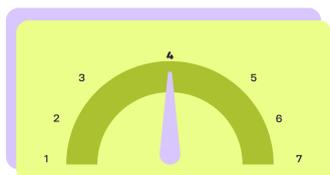
[Notizia](#)



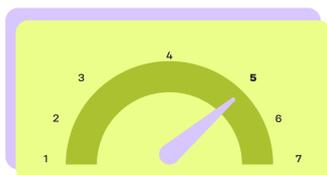
[Pagina FB](#)

Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

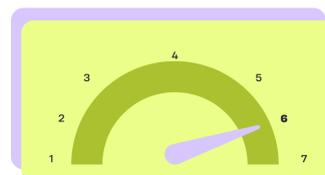
Ricerca scientifica



Narrativa



Esperienza utente



Manufatti (come strumenti,
ceramiche e vestiti)

Tecniche
narrative: Flashback,
presagi, flusso di coscienza,
frame story, similitudine
epica

Narrazione orale
Educativo/interattivo

MODELLO DI FORTEZZA MEDIEVALE

Tipo di attività: Collezione speciale/Mostra

Tipologia di beni culturali promossi: Arti visive e plastiche (pittura, scultura, ecc.)

Tipo di competenze coinvolte: Prestazione



Nikolay Nikolov, residente a Ruse, ha realizzato e donato al Museo storico di Ruse un modello unico del castello della città medievale: la Fortezza di Cherven. È un patriota, gira per le fortezze bulgare. Non esiste un modello simile nel Ruse Historical Museum, quindi ha deciso di realizzarne uno. Il modello mostra

la parte meglio studiata della città medievale, la sua cittadella. Ciò che vedono anche i turisti, con la differenza che vedono in situ le fondamenta sia di questi bastioni che di edifici, della residenza, e della torre medievale occidentale, che è anche l'emblema della città medievale e una delle strutture medievali più riconoscibili in generale in Bulgaria. L'uomo ha incontrato gli archeologi del museo storico della città di Rouse, che gli hanno regalato un libro con una pianta con le dimensioni esatte della cittadella in modo che il modello sia il più vicino possibile all'originale. Si consultò con loro sui più piccoli dettagli per ricreare lo spirito e la grandiosità della fortezza, situata su una vasta collina lungo il fiume Rusenski Lom. Con l'aiuto degli archeologi del Museo storico di Ruse, ha ricreato in dettaglio la visione delle abitazioni, delle chiese, degli edifici amministrativi e delle mura della fortezza in legno.

L'idea era di avere il modello pronto per il 1° novembre 2021 (Giornata dei leader nazionali in Bulgaria), ma ha avuto un incidente mentre lavorava su una sega circolare, in cui una delle sue mani è rimasta gravemente ferita. È in convalescenza da diversi mesi ma non ha perso la speranza, lavorando anche sulle pirografie e sul modello con la mano fasciata. Il progetto è stato terminato nel maggio 2022. Nella storia bulgara abbiamo un grande sovrano, Khan Omurtag, che ha scritto: "Un uomo muore anche se vive bene, ma ciò che ha costruito rimane". Per questo ha deciso di donare la sua creazione con amore e con la speranza di lasciare qualcosa dietro. È stato realizzato in 4 anni e mezzo ed è composto da oltre 7.000 palette da caffè in legno. Ha segnato ogni paletta per il caffè a un centimetro di distanza l'una dall'altra e le ha tagliate con un seghetto in modo che assomigliassero a pietre. Per i tetti ha utilizzato la carta ondulata, con la quale i bambini realizzano i tetti, rinforzandola con tintura rossa. Il modello misura 2,80 mt. di 1,10 mt. Pesa oltre 120 chilogrammi.



L'uomo ha detto che ha dedicato volentieri il suo tempo libero alla fortezza di Cherven.

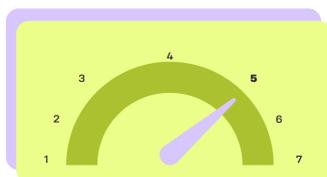
Attualmente il modello è esposto nella relativa sala espositiva del museo storico della città di Ruse. Tutti i residenti e gli ospiti della città possono vederlo. L'esempio presentato mostra una buona cooperazione tra la società civile e gli specialisti che lavorano nel museo storico. Questa buona pratica rappresenta l'aspirazione dei professionisti e della gente comune (l'uomo è un autista di autobus) a preservare il patrimonio culturale e storico della Bulgaria.

SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFO INTERESSANTI:

[Articolo di notizie](#)

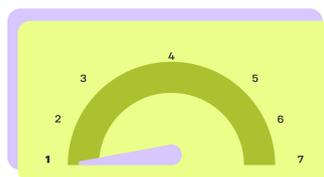
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



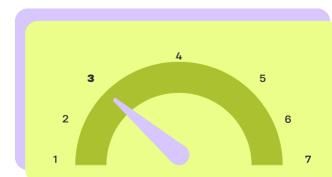
Documenti d'archivio
(testimonianze, atti
giudiziari, fonti notarili, atti
di autorità pubblica)
Resti archeologici
Mappe

Narrativa



**Tecniche di
trama:** Esposizione, Azione
crescente, Climax, Azione
cadente, Risoluzione,
Suspense

Esperienza utente



Educativo/interattivo
Narrazione spaziale



MATRIMONIO GALIZIANO

Tipo di attività: Prestazione

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore

Tipo di competenze coinvolte: Prestazione



Il matrimonio galiziano è una manifestazione che si svolge ogni anno il giorno di San Pietro (12 luglio) nel villaggio di Galicnik a Bistra. Organizzato dal Ministero della Cultura della

Repubblica della Macedonia del Nord, dalla comunità locale di Galicnik e dal Parco Nazionale di Mavrovo, è ricco di usanze e rituali nuziali unici. Nella sua sopravvivenza, il matrimonio galiziano ha contribuito a coltivare le usanze e i rituali nuziali unici degli abitanti di questa zona, a preservare i canti, i balli e il costume galiziano originali. Il matrimonio galiziano è molto attraente nella Repubblica della Macedonia del Nord perché vengono presentati numerosi valori folcloristici del territorio, il patrimonio etnografico e le specialità gastronomiche tradizionali, e l'evento stesso sta guadagnando sempre più popolarità nel paese e oltre. Il programma del matrimonio prevede l'invito ai parenti defunti, l'invito al testimone, la rasatura dello sposo, l'inseguimento della sposa, l'arrivo dei sensali, la sposa che accoglie i sensali, la costruzione della sposa, il benvenuto alla sposa, cerimonia nuziale, cerimonia nuziale, matrimonio. La sposa inizia il ballo nuziale e manda via i musicisti.

La cosa più sorprendente di tutta la cerimonia sono i costumi. L'educazione patriarcale viene sottolineata dal taglio del costume e proprio per questo il costume popolare dei Miyac ha mantenuto la sua autenticità fino ad oggi. Il costume da uomo porta con sé tutte le caratteristiche del costume da pastore di montagna fatto di spesso lana arrotolata klashna. Il costume femminile è ricco di dettagli sontuosi. Il ricamo traforato ricamato sulle maniche della camicia di lino con ricami e cordoncini rossi, completato da massicci gioielli in metallo. La ricca selezione di gioielli è unica nella sua lavorazione artigianale e comprende catene, monete d'argento, ornamenti in argento e gioielli con raggi. È particolarmente importante sottolineare che sia i costumi che i gioielli sono realizzati a mano e proprio per questo l'intero evento affascina con la sua unicità sotto ogni aspetto. Secondo i dati d'archivio, nel 1962 il consiglio d'iniziativa decise di istituire un nuovo evento turistico-culturale. Il primo matrimonio galiziano si tenne nel 1963 e, secondo testimoni oculari, tra il pubblico c'erano migliaia di persone. L'anno successivo passò ad un minor numero di visitatori a causa del maltempo. Negli anni successivi l'evento si tenne solo nel 1973, quando



fu costruita la strada asfaltata fino a Galicnik. In quegli anni tutti i partecipanti all'evento erano comparse. Il primo vero matrimonio ebbe luogo nel 1991, quando i novelli sposi si sposarono effettivamente nella chiesa di Galicnik. Da allora ogni anno si celebra il "matrimonio galiziano". Ogni anno davanti alla fontana del villaggio veniva simbolicamente eseguita la danza "Тешкото" (Teshkoto). Teshkoto è una danza popolare sui sentimenti tristi e difficili dei lavoratori migranti quando partono per lavorare all'estero.

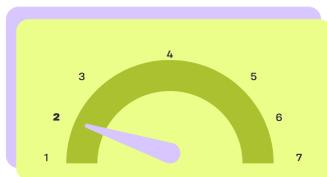
SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

[Agenda dell'evento](#)

[Descrizione dell'evento](#)

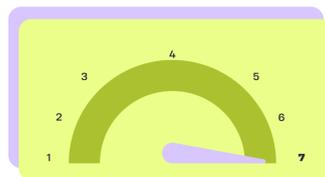
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



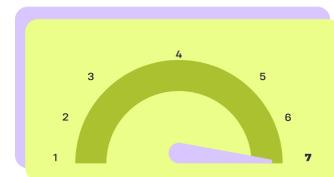
Fotografie o video
Saggi e articoli informativi
(non tecnici).

Narrativa



Tecniche letterarie: Ironia,
immaginazione, **Simbolismo**,
Allusione, Metafora,
Personificazione, Iperbole

Esperienza utente



Teatro
Danza
Musica



FESTA A KAVADARCI

Tipo di attività: Prestazione

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore

Tipo di competenze coinvolte: Prestazione



Manifestazione "San Trifune": Ogni anno, il 14 febbraio, la Chiesa cristiana ortodossa onora "San Trifune" come il giorno dei coltivatori e dei giardinieri. Questa vacanza a Kavadarci è tra le più rispettate. Tradizionalmente il 14 febbraio, viene eseguita la potatura rituale della vigna.

"TIKVESH VINTAGE"

"Tikvesh vintage" è il più antico evento economico e turistico della Macedonia, che ha conservato la sua identità, autenticità e unicità. All'inizio di settembre, ogni anno il [Comune di Kavadarci](#) celebra l'uva e il vino come "dono degli dei". È la continuazione di una lunga e ricca tradizione che si mantiene in queste zone fin dai tempi dell'antica Macedonia, quando venivano organizzati i cosiddetti in onore del dio Dioniso (Bacco). "I Giorni di Dioniso", a cui partecipa l'intera popolazione (cittadini liberi e schiavi). Durante questo evento si tiene anche il carnevale di Tikvesh, a cui partecipano maschere provenienti dalla nostra città e da altre città dello stato e degli stati vicini.

JOLOMARI

"Jolomari" - Vasilichari dai villaggi del comune. Questa tradizione pagana è stata preservata più a lungo nei villaggi collinari di Begnishte e Resava. Si tiene tradizionalmente il 14 gennaio, Vasilica. Simboleggia i cosiddetti giorni non battezzati tra Natale e l'Epifania. Nei giorni non battezzati, dopo la nascita di Cristo, dovremmo guardarci dagli spiriti maligni e dai demoni maligni. Sono qui tra noi, poi in noi. Ecco perché dobbiamo scacciarli e non soccombere alle loro tentazioni, e questo compito spetta ai Jolomari di Vasilica.

SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

[Comunicato stampa del governo Kavadarci](#)

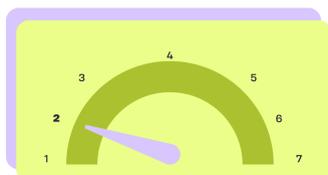
[Pagina FB dell'evento](#)

[comunicato stampa](#)



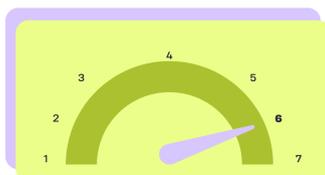
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



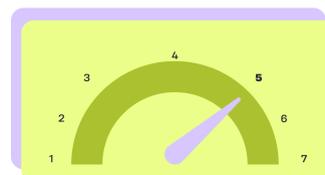
Fotografie o video
Saggi e articoli informativi
(non tecnici).

Narrativa



Tecniche letterarie: Ironia,
immaginazione, **Simbolismo**,
Allusione, Metafora,
Personificazione, Iperbole

Esperienza utente



Teatro
Danza
Musica

SALE COMMEMORATIVE DI NIKOLA BADEV E VASIL HADZIMANOV

Tipo di attività: Collezione speciale/Mostra

Tipologia di beni culturali promossi: Biografia - Storia culturale, tradizioni e folklore - Documenti e fondi storici (archivi, biblioteche, ecc.)

Tipo di competenze coinvolte: Ricerca scientifica



SALA COMMEMORATIVA DI NIKOLA BADEV

All'interno è stata aperta una stanza commemorativa per il decano della canzone popolare macedone, Nikola Badev [Museo](#) a Kavadarci, in occasione del centenario della sua nascita.

Un gran numero di oggetti sono presentati nella Sala della Memoria. Cinquanta foto (di famiglia, di spettacoli, visite e viaggi), oggetti personali (rosari, orologio, gemelli, ecc.), strumenti (chitarra, rullante), documenti personali, manifesti, dischi (argenti e ori, premi e riconoscimenti), videocassette, cassette, macchine fotografiche, macchine fotografiche, statue e busti, costumi popolari, ecc., che sono stati conservati e curati con cura per molti anni dalle sue figlie Roska e Susana Badevi e sono una donazione alla Galleria del Museo e alla Città di Kavadarci.

Nikola Badev era un cantante folk della musica popolare originale macedone, decano, leggenda e ambasciatore della canzone popolare originale macedone. Nikola Badev è una persona eccezionale, un interprete che ha elevato e glorificato la canzone popolare macedone e ha lasciato tracce indelebili nel patrimonio culturale macedone. Ha girato il paese e il mondo molte volte, era un vero cantante folk, un nome nazionale, e aveva il potere di emozionare e piangere con la sua interpretazione delle canzoni macedoni, veri e propri piccoli inni di tristezza, amore, elegia e nostalgia.

SALA COMMEMORATIVA DI VASIL HADZIMANOV

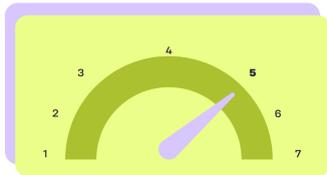
Nel [Museo – Galleria di Kavadarci](#) (Museo Nazionale), è stata aperta una sala commemorativa per Vasil Hadjimanov, etnomusicologo, melografo, folclorista, interprete di canzoni popolari e collezionista di opere popolari macedoni.

L'esposizione del museo è composta da un centinaio di fotografie che mostrano il percorso di vita di Hadjimanov come la persona più significativa nella vita culturale della città, tra le due guerre mondiali. Nella sala commemorativa sono esposti gli oggetti donati e una parte dell'archivio personale di Vasil Hadjimanov.



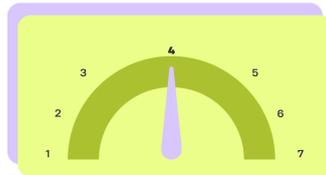
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



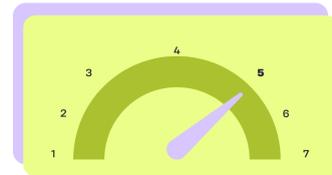
Documenti d'archivio
(testimonianze, atti
giudiziari, fonti notarili, atti
di autorità pubblica)
Manufatti (come strumenti,
ceramiche e vestiti)
Lettere/diari
Fonti letterarie (poesie,
romanzi, saggi, ecc.)
Fotografie o video

Narrativa



**Tecniche
narrative:**Flashback,
presagi, flusso di coscienza,
frame story, similitudine
epica

Esperienza utente



Musica
Narrazione audiovisiva

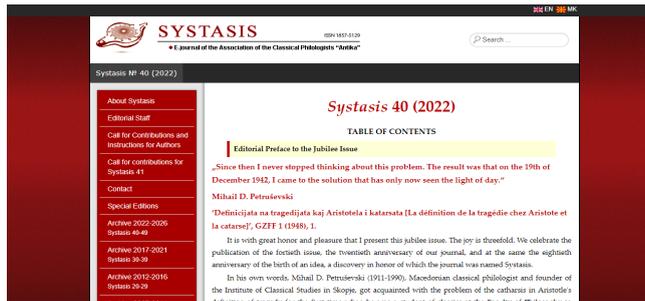


SISTASI

Tipo di attività: Rivista elettronica accademica internazionale

Tipologia di beni culturali promossi: Reperti e collezioni archeologiche - Edifici antichi e storici - Documenti e collezioni storiche (archivi, biblioteche, ecc.)

Tipo di competenza coinvolta: Ricerca scientifica



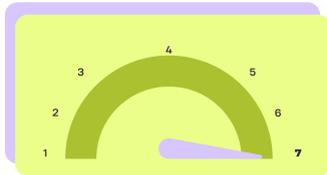
SISTASI È una rivista scientifica elettronica internazionale per la pubblicazione di articoli accademici, riassunti di tesi di master, riassunti di tesi di dottorato e articoli accademici scritti da giovani ricercatori nei settori della filologia classica, filosofia antica,

storia del mondo antico, archeologia, epigrafia, paleografia, didattica, accoglienza e su altri temi legati all'antichità. Inoltre pubblica traduzioni dal greco e dal latino in macedone e recensioni di libri. SYSTASIS viene avviato da [membri](#) dell'**Associazione dei filologi classici ANTIKA** e curato da un comitato editoriale internazionale di professori delle università della Macedonia del Nord e all'estero. La rivista elettronica SYSTASIS è una raccolta di contributi di filologi classici, storici, archeologi, filosofi e tutti gli altri che studiano le civiltà dell'antica Grecia e di Roma e il patrimonio culturale e storico di queste civiltà. Nel 2022 è stata pubblicata la 40a edizione giubilare della rivista elettronica. La prima edizione è stata pubblicata nel 2002.

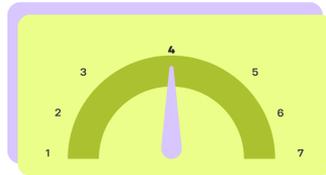


Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

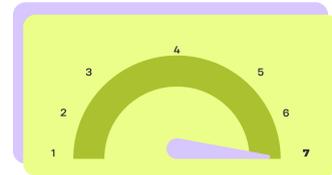
Ricerca scientifica



Narrativa



Esperienza utente



Documenti d'archivio Resti
archeologici
Manufatti (come strumenti,
ceramiche e vestiti)
Lettere/diari
Arti visive (dipinti, sculture,
ecc.)
Cronache storiche, fonti
giornalistiche
Fonti letterarie (poesie,
romanzi, saggi, ecc.)
Fotografie o video
Mappe
Saggi e articoli storici,
biografici, scientifici
(tecnici).
Materiali didattici/formativi
(livello accademico)

Tecniche

narrative: Flashback,
presagi, flusso di coscienza,
frame story, similitudine
epica

Educativo/interattivo



L'anello mancante

Tipo di attività: Articolo in una rivista elettronica accademica internazionale

Tipologia di beni culturali promossi: Reperti e collezioni archeologiche - Edifici antichi e storici - Storia culturale, tradizioni e folklore - Documenti e collezioni storiche (archivi, biblioteche, ecc.)

Tipo di competenza coinvolta: Ricerca scientifica

Schools have the opportunity to organize extracurricular activities, which may include visits to cultural heritage sites and museums as well as to participate in the cultural heritage initiatives of the European Commission and develop their own projects and collaborations with other schools in North Macedonia and abroad through the Erasmus+ eTwinning platform.⁷ There are also the educational programmes of the Cultural Heritage Protection Office (body within the Ministry of Culture of the Republic of North Macedonia), of the museums, to the extent that museums have such programmes and the activities of the NGOs working in the area of preservation and promotion of cultural heritage. NGOs develop their projects with funding from the Government or the municipalities or from the European Commission or other international organizations.

The number of students involved in heritage activities is growing every year. But, in reality and in practice, if at all and to what extent heritage education is available to school children and whether heritage education is just teaching about heritage resources or heritage resources are utilized for teaching about different disciplines and acquiring key com-

⁷ Information about successful school activities and projects can be found at the official website of the Erasmus+ programme, Erasmus+ project results: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects_en. For the participation of the students and their Latin language teacher H. Kosovska from the secondary school Dobri Daskalov, Kavadarci, North Macedonia in the international Erasmus+ project HELP (Heritage Education Learning Programme), see <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/2018-1-PT01-KA229-047493> and <https://twinspace.etwinning.net/73747/home>.

Il [articolo](#) *Educazione al patrimonio nella Macedonia del Nord e classici: l'anello mancante* pubblicato su Systasis ISSN 1857-5129² è oggetto di ricerca sull'integrazione dell'educazione al patrimonio nelle scuole primarie e secondarie della Macedonia del Nord e di discussione sul ruolo dei classici come anello mancante nella promozione della consapevolezza culturale e del patrimonio, il ruolo dell'epigrafia non solo come strumento per l'apprendimento del latino o greco, ma anche per aver introdotto gli studenti fin da piccoli al valore del patrimonio culturale e

alla sua conservazione.

Gruppi target:

- Insegnanti e studenti delle scuole primarie e secondarie della Macedonia del Nord e all'estero;
- Consulenti e ispettori educativi dell'Ufficio per lo sviluppo dell'istruzione,
- Ministero dell'Istruzione e della Scienza,
- Università con professioni educative e dipartimenti di studi pedagogici,
- operatori culturali e museali,
- filologi classici, epigrafisti, storici, studiosi, ecc.

Autori:

il prof. Elena Džukeska,

² Džukeska, E. (2021, 25 ottobre). *Educazione al patrimonio nella Macedonia del Nord e classici: l'anello mancante*. Systasi 39 (2021) ISSN 1857-5129.



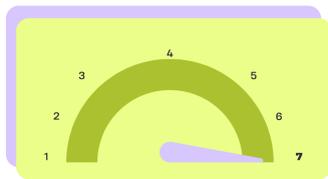
Istituto di Studi Classici

Facoltà di Filosofia

Università dei Santi Cirillo e Metodio di Skopje, Macedonia del Nord

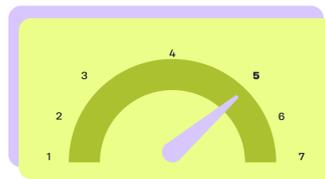
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



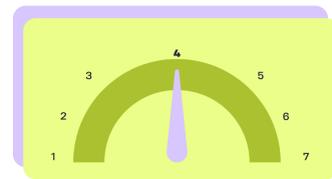
Documenti d'archivio
(testimonianze, atti
giudiziari, fonti notarili, atti
di autorità pubblica)
Resti archeologici
Manufatti (come strumenti,
ceramiche e vestiti)
Lettere/diari
Arti visive (dipinti, sculture,
ecc.)
Cronache storiche, fonti
giornalistiche
Fonti letterarie (poesie,
romanzi, saggi, ecc.)
Fotografie o video
Mappe
Saggi e articoli storici,
biografici, scientifici
(tecnici).
Materiali didattici/formativi
(livello accademico)

Narrativa



Tecniche letterarie: Ironia,
immaginario, simbolismo,
allusione, metafora,
personificazione, iperbole

Esperienza utente



Educativo/interattivo

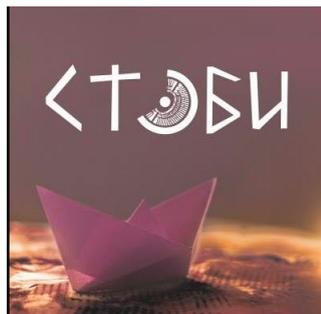


FESTIVAL INTERNAZIONALE DEL DRAMMA ANTICO "STOBI"

Tipo di attività: Spettacolo/Festival di dramma antico

Tipologia di beni culturali promossi: Reperti e collezioni archeologiche - Edifici antichi e storici - Storia culturale, tradizioni e folklore - Documenti e collezioni storiche (archivi, biblioteche, ecc.) - Arti visive e plastiche (pittura, scultura, ecc.)

Tipo di competenza coinvolta: Prestazione



Numerosi teatri professionali della Macedonia del Nord e all'estero mettono in scena rappresentazioni teatrali di drammi antichi. Ogni anno gli spettacoli teatrali sono seguiti da un vasto pubblico e gli spettatori apprezzano le realizzazioni di recitazione, regia, scenografia, costumi e danza dei teatri che rappresentano e rappresentano drammi antichi. Ogni anno vengono assegnati quattro premi internazionali: per la migliore attrice, il miglior attore, il miglior regista e il Gran Premio del festival. Oltre agli spettacoli teatrali, nel programma collaterale vengono organizzati anche laboratori, ad esempio, nella 19a edizione del Festival internazionale del dramma antico "Stobi" nel settembre 2022, i laboratori dal titolo "Alla ricerca di Antigone" sono organizzati dal Teatro Nazionale "Jordan Hadji Konstantinov - Il gigante", destinato ad attori professionisti e diretto da un regista e "Tragedie riciclate", rivolto agli scolari, diretto da un drammaturgo.

SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

[Pagina FB](#)

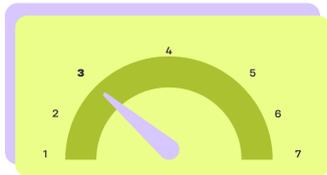
[Sito ufficiale](#)

[comunicato stampa](#)



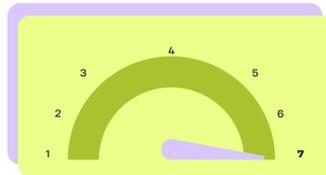
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



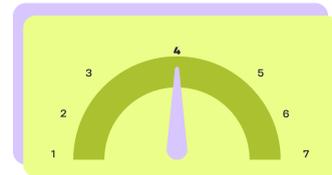
Resti archeologici
Artefatti
Lettere/diari
Arti visive
Cronache storiche, fonti giornalistiche, fonti letterarie

Narrativa



Tecniche narrative: Flashback, presagi, flusso di coscienza, frame story, similitudine epica

Esperienza utente



Narrazione orale
Teatro
Danza
Musica



CLIMA

Tipo di attività: Visita guidata

Tipologia di beni culturali promossi: Storia culturale, tradizioni e folklore

Tipo di competenza coinvolta: Ricerca scientifica, Storytelling



CLIME è un'innovazione sociale della società Impact House, che unisce la ricerca antropologica sull'uso delle risorse, l'atteggiamento verso il mare, i rifiuti e il clima, e l'esperienza del cambiamento climatico durante oltre 90 anni di vita dei cittadini di Pola. Il CLIME riunisce le narrazioni sul cambiamento climatico e sul modo di vivere a Pola diversi decenni fa. Si basa sulla ricerca antropologica tra gli anziani residenti della

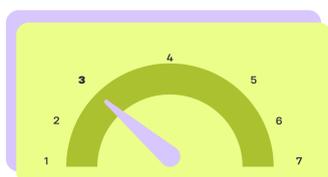
città di Pola (e dei suoi dintorni) che hanno condiviso le loro esperienze e storie – storie che fanno parte di un database globale sul cambiamento climatico e sulla sostenibilità. Sulla base delle storie raccolte, hanno creato una mappa di Pola e l'app mobile AR "CLIME". Lo scopo è invertire le relazioni tra città e natura concettualizzando le città nell'ambiente naturale fornendo un'app mobile gamificata (AR) per i giovani (e il pubblico) in cui possono "climare" sia fisicamente attraverso la natura che culturalmente attraverso il rapporto con la natura alla cultura come esperienza dei nostri anziani.

SEGUI QUESTI  LINK  PER ALTRE INFORMAZIONI INTERESSANTI:

[Sito web -Consulenza sulla Impact House](#)

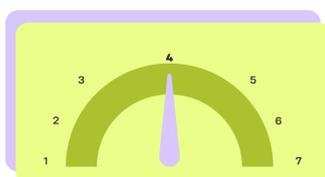
Categorizzazione secondo la Metodologia HOP

Ricerca scientifica



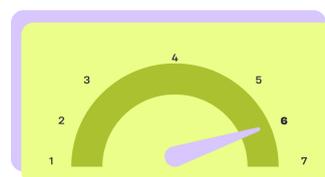
Interviste ai residenti più anziani della città

Narrativa



Tecniche narrative:
Flashback, presagi, flusso di coscienza, frame story, similitudine epica

Esperienza utente



Narrazione orale
Educativo
Narrazione audiovisiva
Esperienza sensoriale



HOP - HISTORY OF PEOPLE

Riferimento progetto: CREA-CULT-2022-COOP 101098484



Co-funded by
the European Union



UNISCITI AL MOVIMENTO

Come consorzio, il nostro viaggio verso il ripensamento del nostro modo di proporre informazioni turistiche e culturali adottando una prospettiva di esperienza dell'utente è stato trasformativo.

Riunendo professionisti provenienti da Bulgaria, Italia, Macedonia del Nord e Croazia, abbiamo impiegato questo tempo per collaborare con musei e associazioni locali e internazionali, esplorando il potenziale di combinare ricerca scientifica con narrazione e performance accattivanti per coinvolgere meglio i nostri utenti target.



Ciò che abbiamo scoperto è che **la collaborazione è fondamentale**.

Le buone pratiche raccolte evidenziano che, se l'abilità "x" porta al risultato "y" (es. *sono necessarie buone capacità di ricerca per trovare e tradurre documenti storici, le tecniche di storytelling sono utili per creare storie accattivanti*), i professionisti necessitano però anche di meccanismi solidi, affidabili e trasparenti per la cooperazione tra diversi ambiti, necessari per incentrare il loro lavoro sulle **persone** - l'essenza stessa di qualsiasi patrimonio culturale.

L'idea con cui vogliamo concludere il nostro Manuale, e con la quale apriremo la nostra Metodologia Innovativa, è che dobbiamo creare un quadro in cui professionisti diversi si sentano liberi di cercare competenze al di fuori della loro rete abituale, unire le loro talenti e promuovere la cooperazione nei settori pubblico e privato, ottenendo in cambio vantaggi reciproci: ad esempio, i musei pubblici che collaborano con professionisti esterni possono migliorare la comunicazione con i propri visitatori, mentre i professionisti privati acquisiranno nuovo pubblico e amplieranno la loro gamma di possibili opportunità di business.

Gli spunti raccolti in questo manuale mirano a fungere da strumento guida per promuovere questo atteggiamento e ispirare altre entità dell'UE a liberarsi dagli approcci culturali tradizionali, abbracciando l'innovazione sotto forma di cooperazione intersettoriale.

Ciò che abbiamo dato forma è, alla fine, **un documento vivo**: continueremo a lavorarci per trasformare questo approccio in realtà e creare un'esperienza culturale più personalizzata e accattivante che risuoni con il pubblico per le generazioni a venire.

Sei interessato a presentare le tue buone pratiche e collaborare con il Team di professionisti HOP?

[CLICCA QUI](#)



HOP - HISTORY OF PEOPLE

Riferimento progetto: CREA-CULT-2022-COOP 101098484



Co-funded by
the European Union



NOTA FINALE:

Il livello di diffusione del presente documento è classificato "PU - Pubblico".

Questo deliverable è stato prodotto dai partner del progetto "HOP - History of People", la sua stesura è stata coordinata dal leader del WP Associazione Culturale EUTOPIA, con lo scopo specifico di disseminarlo ai gruppi target e alle parti interessate del progetto.

Tutte le informazioni contenute in questo documento sono di pubblico dominio, raccolte o create dai partner del progetto e sono pienamente conformi al GDPR, poiché i suoi contenuti sono quindi destinati ad essere condivisi e ad avere visibilità al di fuori del consorzio, ad es. sul sito web del progetto o sui siti web delle organizzazioni, sui social media, attraverso mailing list, ecc.

Questo documento è distribuito liberamente sotto la licenza Creative Commons:
Attribuzione-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-SA 4.0 DEED).

Ognuno è libero di:

Condividere— copiare e ridistribuire il materiale con qualsiasi mezzo o formato per qualsiasi scopo, anche commerciale.

Adattare— remixare, trasformare e sviluppare il materiale per qualsiasi scopo, anche commerciale.

Il Consorzio del Progetto HOP non revocherà queste libertà fintanto che seguirai i termini della licenza:

Attribuzione - È necessario fornire un credito appropriato, fornendo un collegamento alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. Puoi farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in alcun modo che suggerisca che il concessore di licenza approvi te o il tuo utilizzo.

Condividere allo stesso modo - Se remixi, trasformi o sviluppi il materiale, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza dell'originale.

Nessuna restrizione aggiuntiva - Non è possibile applicare termini legali o misure tecnologiche che limitino legalmente altri a fare qualsiasi cosa consentita dalla licenza.

Il documento deve essere citato come segue:

Progetto HOP - History of People (2023), **Manuale delle buone pratiche.**

[MANUALE DELLE BUONE PRATICHE](#)© 2023 di **[Progetto HOP - Storia delle persone](#)** è concesso in licenza con **[Attribuzione-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale](#)**.