



Titolo progetto:	Piano di azione FLAG Costa Emilia Romagna PO FEAMP 2014 2020 Priorità 4 Azione 4.B "Integrazione pesca e turismo e cultura delle marinerie" Intervento 4.B.2 "Allestimento di luoghi che richiamino la cultura delle marinerie: musei e porti musei" Regolamenti (UE) 1303/2013 e 508/2014
Beneficiario:	Comune di Cesenatico Museo della Marineria codice progetto N. 1/SSL/20/ER
Oggetto:	Relazione sulle attività svolte ed i risultati conseguiti

Premessa

Il progetto, presentato nell'ambito dell'azione 4.B Integrazione pesca turismo e cultura delle marinerie-Intervento 4.B.2 "Allestimento di luoghi che richiamino la cultura delle marinerie: Musei, Porti Musei" è stato particolarmente congeniale all'azione svolta dal **Museo della Marineria di Cesenatico**, la cui linee guida sono state formulate nel 1977 con **l'obiettivo - allora davvero pionieristico - di riscoprire, conservare e valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale della marineria tradizionale della pesca**. Da allora il museo di Cesenatico ha attivato una rete di progetti e di collaborazioni ed acquisito dei contenuti che ora trovano nel progetto finanziato dal FLAG un ideale opportunità di utilizzo e comunicazione.

La realizzazione delle azioni del progetto:

L'**azione 1** del progetto prevedeva il ricorso ad una **multimedialità immersiva** per migliorare l'esperienza di visita al museo, con un focus tematico particolare sulla marineria da pesca.

L'azione è stata realizzata - conformemente al progetto approvato - attraverso **l'acquisto ed installazione di una struttura multimediale composta da 6 proiettori LED e 4 diffusori acustici direzionali**; quattro sono direzionati sui contrafforti presenti nel padiglione museale, mentre due proiettano le immagini su altrettanti schermi olografici. Il risultato è quello di **un percorso immersivo** che si snoda durante la visita al museo proponendo immagini e storytelling che vanno a realizzare **un livello di fruizione fisicamente separato ma integrato con il percorso preesistente**.

Come indicato nel progetto, i contenuti delle proiezioni hanno avuto come fonte primaria l'archivio digitale del Museo della Marineria, che contiene ampio materiale raccolto in alcuni decenni di attività, ma anche quelli provenienti direttamente dal mondo della pesca: in particolare è stato utilizzato ampiamente il materiale video prodotto dalla Coop.va Casa del Pescatore di Cesenatico.

Il risultato finale è quello della restituzione diretta, perché svolta primariamente a livello visivo, della **percezione della continuità tra la tradizione marinara e la realtà attuale della pesca** in tutte le sue articolazioni e attraverso i trapassi che hanno portato dalle barche a vela e strumenti raccolti dal museo alle odierne tecniche e imbarcazioni.

Il percorso - primariamente visivo ed emozionale - realizzato con le proiezioni architettrali e su schermi olografici è completato dai **due totem touch screen** che consentono invece **una diretta interazione con il pubblico** su due tipologie di contenuti che - conformemente al progetto presentato - sono i seguenti:

- **presentazione e descrizione delle 10 specie ittiche maggiormente diffuse e utilizzate in ambito alimentare nella nostra costa**: da un home screen iniziale toccando il disegno dei vari pesci si accede alle singole schede descrittive, dalle quali è poi possibile attivare un video che mostra la sua scelta, preparazione e cottura, ed altri che ne illustrano le tecniche di pesca. I video delle modalità di preparazione e cottura dei pesci sono stati realizzati appositamente con l'obiettivo di proporre l'utilizzo del pesce nella cucina domestica, come scelta sostenibile alternativa alle proposte

alimentari mediate dalla grande distribuzione; i video delle tecniche di pesca sono stati ricavati dalla documentazione video del Museo Marineria e della Coop.va Casa del Pescatore di Cesenatico.

- **testimonianze di pescatori di varie generazioni:** dalla schermata iniziale si accede allo storytelling articolato in una pluralità di video, provenienti anche in questo caso di fonti differenti, che narrano esperienze di vita di persone di varia età che hanno svolto o continuano a svolgere il mestiere di pescatore ed altri connessi; il totem touche screen diventa così un hub dal quale accedere ad una importante documentazione raccolta negli anni dal museo, che sarà parallelamente resa disponibile anche sul canale YouTube del museo.

L'azione 2 - quella relativa in particolare alla realizzazione di porti museo - non era stata prevista all'interno del progetto poiché già realizzata: a Cesenatico infatti l'esperienza del porto-museo, avviata nel 2008 a partire da analoghe esperienze di *heritage harbours* mediterranei e del nord Europa, è diventata una delle azioni maggiormente rappresentative e qualificanti svolte dal Museo della Marineria e dal Comune di Cesenatico nell'ultimo decennio, tanto da rappresentare un esempio di riferimento, destinatario di ulteriori azioni e finanziamenti anche in ambito di programmazione europea (es. Interreg Italia-Croazia Arca Adriatica). Per questo motivo si è ritenuto di escludere l'azione dal progetto focalizzando le azioni 1 e 3.

L'azione 3 è stata progettata come naturale completamento dell'azione del punto 1, per conseguire attraverso un **programma di attività sul campo (visite e laboratori)** dedicate al mondo della scuola e delle famiglie l'obiettivo di **una maggiore conoscenza della realtà attuale della pesca marittima e di tutta la filiera ittica**; è stata strutturata in una serie di incontri dedicati a classe scolastiche degli ultimi anni di primaria e primi anni di secondaria inferiore che sono state condotte a visitare e conoscere i luoghi della pesca (banchine di sbarco, battelli da pesca, mercato ittico, magazzini, magazzino riparazione reti, etc.) e anche alcuni testimoni, e completata da due laboratori di educazione alimentare all'uso consapevole e sostenibile delle specie ittiche locali.

Le attività dell'azione 3 nella loro dettagliata articolazione sono state meglio descritte nella specifica relazione, comprensiva anche di fogli firme e documentazione fotografica e rassegna stampa, presentata quale parte integrante di questa relazione e della rendicontazione di progetto:

(vedi file **11. Attività didattiche - relazione.pdf**)

I risultati conseguiti con le azioni

Gli obiettivi del progetto erano stati identificati in modo duplice:

- **migliorare l'esperienza di visita al museo** arricchendo l'esperienza visiva e la scenografia, attraverso il ricorso ad una **multimedialità immersiva (Azione 1)**;
- **integrare maggiormente il museo - e attraverso il museo la comunità locale - con il mondo attuale della pesca**, attraverso la realizzazione di esperienze pilota di **attività e laboratori didattici** in collaborazione con la marineria locale (**Azione 3**).

Entrambi gli obiettivi sono stati senz'altro pienamente conseguiti, rivelando anche un valore aggiunto per alcuni aspetti; in particolare:

- la scenografia visiva multimediale che si è realizzata negli spazi del padiglione del museo è venuta a costituire un interessante contrappunto visivo tra la narrazione dell'allestimento tradizionale (oggetti, testi, grafica) riferita al passato, e quella delle proiezioni architettoniche che invece narra visivamente la marineria attuale e il momento del trapasso tra i due momenti;
- è stata recuperato e reso disponibile alla fruizione (nelle proiezioni e nei totem touch screen) un ricco materiale visivo proveniente da varie fonti che era conservato nell'archivio digitale del Museo della Marineria e che ora può essere maggiormente conosciuto e valorizzato;
- l'intervento tecnico realizzato grazie al FLAG ha dato l'occasione e l'opportunità per realizzare ulteriore documentazione video, finanziata con risorse proprie del museo o tramite altri canali, dedicata ad illustrare aspetti specifici, in particolare l'utilizzo consapevole e sostenibile delle specie ittiche locali;
- le attività didattiche di visita da parte delle scuole ai luoghi della pesca e della filiera ittica, e i laboratori di educazione alimentare, sono diventati il punto di partenza di una nuova offerta didattica promossa dal museo in collaborazione con i pescatori locali.

Date di esecuzione e realizzazione del progetto

L'emergenza Covid ha condizionato i tempi di svolgimento del progetto, e a tal fine si è dimostrata utile e necessaria la proroga concessa al 31/12/2022 rispetto alla scadenza originaria. **Il progetto si è infatti concluso il 17/12/2022**, data di svolgimento del secondo laboratorio di educazione alimentare, e anche le fatture sono state tutte liquidate entro questa data.

Realizzazione conforme al progetto approvato

Le azioni sono state realizzate **in piena conformità al progetto approvato**.

Il Dirigente Settore 1
Servizi alla persona, cultura, sport
Dott. Silvio Mini
[firma digitale]