

# Arsenalia

## Conference Report, Heritage Gaming: Arsenalia, July 15 2021 \_ENG

In the Venetian headquarters of the Council of Europe (COE) in Italy, the Director **Luisella Pavan-Wolfe** welcomed the participants to the presentation of the urban, digital and board game, a project that shares the concerns of safeguarding and protecting the heritage of the COE. The three games are united in the Arsenalia project, born and carried out thanks to the activity of the Association of Venti di Cultura.

Her words of praise underlined how the initiative is aimed at Venetians, Europe and the world. It is, in fact, a game, or rather three games, developed on the Venice Arsenal in order to stimulate the interest of many people, to give a concrete answer to conservation needs. She defined the project: a light, playful, captivating proposal to make the Arsenal known to everyone.



**Francesco Calzolaio** introduced the video produced by Venti di Cultura, of which he is president, within the European project I\_Improve. The purpose, shared with the participating countries, is to highlight how it is possible to change approach and vision through inclusion and involvement; the video shows the ability to cross borders, transversality, in a playful way, through participation in lasting processes that are informative and that respond to economic sustainability. With the collaboration of the Navy, the Biennale and the Municipality of Venice (Vela), it is possible to create a cultural journey, that goes beyond the respective borders within the Arsenale.

The coordinator of the Faro Community just yesterday relaunched the proposal for a webinar at the end of August (26/27) on Heritage gaming, a term that corresponds to a variation on the theme of Heritage Walks, inspired by the Faro Convention, where the game enhance cultural strategies.

# Arsenalia



**Dario De Toffoli**, the founder of the excellent Venetian reality, Studiogiocchi, who developed the board game, points out how this project recognizes the cultural value of gaming, of which our city has always been the capital [remember the figure of Alex Randolph, buried in San Michele].

The board game, which seemed to be in decline due to digital games, is multiplying around the world. It is recognized as having an educational, training value and a capacity for cultural promotion for which we are witnessing a real renaissance. Studiogiocchi, one of the actors involved in the project, has been creating games for more than thirty years and

developing ideas to be presented to editors, confirms that at the moment there is a rapidly developing market. The pandemic has clearly increased demand. Board games now can also be played online.

Venti di Cultura asked to develop the idea of a game and Studiogiocchi thought of a game of deduction, in which the aim is to make different actors interact; an intellectual game made cooperative, because either everyone wins or nobody wins. A game that wants to be very symbolic of what the Arsenale represents. The inspiration comes from Inkognito, a success that has lasted for many years.

In conclusion, De Toffoli launches an appeal for Venice to find a place to host the existing, but closed, Games Archive in Udine.



**Matteo Alemanno** is the possible illustrator of the game, whose graphics, in fact, have not yet been developed. He showed some images of his book *Marina* in 3 volumes, published in France, in which a Venice of the first half of the fourteenth century is compared with the contemporary one, explaining exactly his effort to approach historical reality by describing in detail the different eras. He shows us his representation of the Arsenale, in which he tried

to get as close as possible to the artifact of 1344.

Francesco Calzolaio thinks that the board game could be introduced and explained through one of his comic strips, in a common box.

The images commenting on the report are of him, taken from the *Marina* comic.



**Marisa Convento** she is not only an active member of Venti di Cultura but the author of the urban game. She tells how she became an *impiraressa* through learning. A passion that changed her life and transformed her into a change-maker, that is the main actor of the I\_Improve project. The experience of *impiraressa* for her is a lifelong, transversal, and cross learning, now applied to this project. It's all about offering tools to stimulate curiosity and change even in the institutions that

are working about the restitution of space, that is of the Arsenale, to everyone. She was involved in this project after organizing a treasure hunt together with many people working around the world of pearls.

She explains to the public how the *impiraressa* had blood ties with the *arsenalotti*, that is, they were their wives, daughters, sisters, mothers. She adds that dedicating herself to this urban game was a

# Arsenalia

wonderful adventure, which she enthusiastically launched into, but she discovered how difficult it was to do the inspections, and she had to overcome a thousand complications. The Arsenale is truly a walled place.

She thanks all those who helped her in drafting the questions for the game, enriching her experience, which she is happy to share with others.

The first image of the *impiraressa's* box, with historical photos, is of her.



**Paolo Alongi**, Space spa, with Francesco Calzolaio he elaborated a first hypothesis of virtual game. He illustrates the work for Space's multimedia and immersive museum installations. The company dealt with the digitization of the Wonders of Venice, processing the finds of the city in 3D, in particular the lion. He informs us that they are now working on a project dedicated to the port of Venice through augmented reality and Avatar characters; it is a new form of narration to create a virtual museum. In the case of Arsenalia they think of a digital game that is both educational and fun.



**Carla Toffolo**, member of the Board of Europa Nostra and coordinator of the International Private Committees for the Safeguarding of Venice, agrees with the statement raised by several parties that Venice is in danger, and it is necessary to create activities that support residency. UNESCO will perhaps put Venice on the black list. During the Europa Nostra summit of 22/24 September 2021 in Venice, she offers hospitality to these issues, and propose to include the urban game in the summit program.



**Giorgio Suppiej**, president of the Arzanà association that deals with the recovery of Venetian boats, says that the game is an interesting approach to knowledge and recalls, for example, the historical Venetian games such as the *biribissi*. He talks about safeguarding the Arsenal, especially with reference to its functions: it is not just a container. In fact, it is necessary to make people understand the many functions it had. Through the game you learn real things and not just symbolic; the game, in fact, carries on the founding and historical values.

**Hesperia Iliadou**, Committee for the Industrial Heritage of Europa Nostra, described the activity of the Committee of which Francesco Calzolaio is also a member, and undertook to propose in that context the richness of the process that led to Arsenalia, a source of collaboration between associations and institutions for the enhancement of European, not only Venetian, industrial heritage.

# Arsenalia

AU MÊME MOMENT À BORD DE TLA QUERNA  
QUI NAVIGUE DANS À CÔTÉ DE LA BADOCCA.



**Patrizia Vachino**, president of Faro Venezia, immediately speaks of inclusiveness, because play is belonging, a way to interpret the Faro convention. She underlines how difficult it is to collaborate even with associations that pursue the same objectives. She illustrates the Festival, the event as an occasion for conviviality, useful for preserving the heritage: to preserve it, in fact, it is necessary to enliven it, to give it back life. She adds that social engagement and public initiatives are fundamental tools for achieving Faro's objectives.

**Simone Petrucci** tells of a European project, similar to Arsenalia, by the Faro Trasimeno association, also funded by Erasmus +, in which all partners cover to create a digital urban game, animated by a comic story. He emphasize how we are all experimenting with many forms of gaming, among the associations

inspired by the Faro Convention, and hopes that heritage gaming will become a tool for strengthening many other Patrimonial Communities. He shows the availability of Faro Trasimeno to host a national conference, perhaps on the occasion of the Erasmusdays of 14/16 October.



**Cristina Bedin**, President of the Committee Safeguarding of the Venetian Glass Beads Art, she sent a short greeting message, read by Marisa Convento, member of the same Committee. The Committee passed the selection of the Unesco Italy commission and in 2021 is candidate to be included

in the list of the Intangible Heritage of Humanity.

Marisa, on behalf of the Committee, proposed promoting a week dedicated to the Arsenale, an initiative that found the approval of many.

In the conclusions, **Luisella Pavan-Wolfe** relaunches the ideas received from the meeting.

The game could become the driving force of the open Arsenal, as an instrument of knowledge and involvement, for which the COE office is available.

In addition, take the opportunity to put the spotlight on the doge's hat-shaped chimneys in the building of the forges in the arsenal, which are in immediate need of restoration.

It is necessary to raise public awareness and create moments of meeting for common actions between Faro Venezia, Venti di Cultura, Faro Trasimeno, the Associazione Giochi Antichi - which had been invited to the conference but had to decline - and other associations that work on the functions of the game.

# Arsenalia

## Report conferenza Heritage Gaming: Arsenalia, 15 luglio 2021 \_ITA

Nella sede veneziana del Consiglio di Europa (COE) in Italia, la Direttrice **Luisella Pavan-Wolfe** ha dato il benvenuto ai partecipanti alla presentazione del gioco urbano, digitale e da tavolo, un progetto che condivide le preoccupazioni di salvaguardia e di tutela del patrimonio del COE. Il I tre giochi sono uniti nel progetto Arsenalia, nato e portato avanti grazie all'attività dell'Associazione Venti di Cultura. Le sue parole di elogio hanno sottolineato come l'iniziativa sia rivolta ai veneziani, all'Europa e al mondo. Si tratta, infatti, di un gioco, anzi di tre giochi, sviluppati sull'Arsenale di Venezia al fine di stimolare l'interesse di tante persone, per dare una risposta concreta alle esigenze di conservazione. Ha definito il progetto: una proposta leggera, ludica, accattivante per far conoscere l'Arsenale a tutti.



**Francesco Calzolaio** ha introdotto il video prodotto da Venti di Cultura, di cui è presidente, all'interno del progetto europeo I\_Improve. La finalità, condivisa con i paesi partecipanti, è quella di mettere in evidenza come sia possibile cambiare approccio e visione attraverso l'inclusione e il coinvolgimento; il video mostra la capacità di attraversare i confini, la trasversalità, in modo giocoso, attraverso la partecipazione a processi duraturi che siano divulgativi e che rispondano a una sostenibilità economica. Con la collaborazione della Marina Militare, Biennale e Comune di Venezia (Vela), è possibile dar vita a un percorso culturale che va oltre i confini di ognuno all'interno dell'Arsenale. Il coordinatore della Faro Community proprio ieri ha rilanciato la proposta di un webinar a fine agosto (26/27) su *Heritage gaming*, termine che corrisponde ad una variazione sul tema delle Passeggiate Patrimoniali, ispirate alla Convenzione di Faro, dove il gioco veicola cultura.

# Arsenalia

LES BONS HEURE D'AVANT UN COMBAT D'ORDRE  
DE QUINZE VINGTS DE COMBAT ALORS QU'ILS  
ARRIVENT TROIS AUTRES TROIS EN  
PROVENCE, SUFFISAMMENT EN COURSE  
OITONS ET LA DAME



**Dario De Toffoli**, il fondatore dell'eccellente realtà veneziana, Studiogiocchi, che ha elaborato il gioco da tavolo, fa notare come questo progetto riconosca il valore culturale del gioco di cui la nostra città è sempre stata la capitale [ricorda la figura di Alex Randolph, sepolto a San Michele].

Il gioco da tavolo, che sembrava in declino a causa dei giochi digitali, si sta moltiplicando in tutto il mondo. Gli si riconosce un valore educativo, di addestramento, e una capacità di promozione culturale per cui assistiamo a un vero e proprio Rinascimento. Studiogiocchi, uno degli attori coinvolti nel progetto, che crea giochi da più di

trent'anni e sviluppa idee da presentare alle case editrici, conferma che in questo momento c'è un mercato in grande sviluppo. La pandemia, chiaramente, ha aumentato la domanda. I giochi da tavolo si possono fare anche on line.

Venti di Cultura ha chiesto di sviluppare l'idea di un gioco e Studiogiocchi ha pensato a un gioco di deduzione, in cui lo scopo è quello di far interagire attori diversi; un gioco intellettuale reso cooperativo perché o vincono tutti o nessuno. Un gioco che vuole essere molto simbolico di ciò che l'Arsenale rappresenta. L'ispirazione viene da *Inkognito*, un successo che dura da molti anni.

A conclusione, De Toffoli lancia un appello affinché Venezia trovi un luogo dove ospitare un Archivio dei giochi già esistente, ma chiuso, a Udine.



**Matteo Alemanno** è il possibile illustratore del gioco, la cui grafica, infatti, non è ancora stata sviluppata. Ha mostrato alcune immagini del suo libro *Marina* in 3 volumi, pubblicato in Francia, nel quale viene messa a confronto una Venezia della prima metà del XIV secolo con quella contemporanea, spiegando esattamente il suo sforzo di avvicinarsi alla realtà storica descrivendo con dettagli le diverse epoche. Ci mostra la sua

rappresentazione dell'Arsenale, in cui ha provato ad avvicinarsi il più possibile al manufatto del 1344. Francesco Calzolaio pensa che si potrebbe introdurre e spiegare il gioco da tavolo attraverso un suo fumetto, in un cofanetto comune.

Le immagini a commento del report sono sue, tratte dal fumetto *Marina*.

LES TELS DES CHANDONNABLES, LES EMBARQUATIONS FINITEES  
ONT FONDU SUR LES PONS, LA "CORONA", UNE GAUCHE  
MARCHANDISE CULTURE, FUMETE E IL CORSE, DU CORRE  
QUELQUE FORNAT AVEC 4 AUTRES MARCHES



**Marisa Convento** è non solo parte attiva di Venti di Cultura ma l'autrice del gioco urbano. Racconta come è diventata un'imprenditrice attraverso l'apprendimento. Una passione che ha cambiato la sua vita e l'ha trasformata in change-maker, che è l'attore principale del progetto *I\_Improve*. L'esperienza di imprenditrice per lei è un lifelong learning e un apprendimento trasversale, cross learning, adesso applicati a questo progetto, perché si tratta di offrire strumenti per stimolare

la curiosità e il cambiamento anche delle istituzioni che vengono trascinate nella restituzione dello spazio, cioè dell'Arsenale, a tutti. Lei è stata coinvolta in questo progetto dopo aver organizzato una caccia al tesoro insieme a tante persone che lavorano intorno al mondo delle perle.

# Arsenalìa

Spiega al pubblico come le impiraresse avessero legami di sangue con gli arsenalotti, erano cioè le loro mogli, figlie, sorelle, madri. Aggiunge che dedicarsi a questo gioco urbano per lei è stata un'avventura stupenda in cui si è lanciata con entusiasmo, ma ha scoperto quanto fosse difficile fare i sopralluoghi e ha dovuto superare mille complicazioni. L'Arsenale è davvero un luogo murato.

Ringrazia tutti coloro che l'hanno aiutata nella stesura delle domande del gioco, arricchendo la sua esperienza, che lei è felice di condividere con gli altri.

La prima immagine della sessola dell'impiraressa, con foto storiche, è la sua.



**Paolo Alongi**, di Space spa, con Francesco Calzolaio ha elaborato una prima ipotesi di gioco virtuale. Egli illustra il lavoro per gli allestimenti museali multimediali e immersivi di Space. La società si è occupata della digitalizzazione delle *Meraviglie di Venezia*, elaborando i reperti della città in 3D, in particolare il leone. Ci informa che adesso stanno lavorando a un progetto dedicato al porto di Venezia attraverso la realtà aumentata e personaggi Avatar; si tratta di una nuova forma di racconto per creare un museo virtuale. Nel caso di Arsenalìa pensano a un gioco digitale che sia educativo e anche di divertimento.



**Carla Toffolo**, membro del Board di Europa Nostra e coordinatrice dei Comitati Privati Internazionali per la Salvaguardia di Venezia, concorda con l'affermazione sollevata da più parti che Venezia è in pericolo, e si rende necessario creare attività che sostengano la residenza.

L'Unesco forse inserirà Venezia nella lista nera.

Durante il summit di Europa Nostra del 22/24 settembre 2021 a Venezia, offre ospitalità a questi temi, e propone di inserire il gioco urbano nel programma del summit.



**Giorgio Suppiej**, presidente dell'associazione Arzanà che si occupa del recupero di imbarcazioni veneziane, dice che il gioco è un approccio interessante alla conoscenza e ricorda, per esempio, i giochi storici veneziani come il biribissi. Parla della salvaguardia dell'Arsenale, soprattutto facendo riferimento alle sue funzioni: non è soltanto un contenitore. Bisogna far capire infatti le molte funzioni che aveva. Attraverso il gioco si imparano cose vere e non solo simboliche; il gioco, infatti, porta avanti i valori fondanti e storici.

**Hesperia Iliadou**, Comitato per il patrimonio industriale di Europa Nostra, ha descritto l'attività del

Comitato di cui fa parte anche Francesco Calzolaio, e si è impegnata a proporre in quel contesto la ricchezza del processo che ha portato ad Arsenalìa, fonte di collaborazione tra associazioni e istituzioni per la valorizzazione del patrimonio europeo, non solo veneziano.

# Arsenalia

AU MÊME MOMENT, À BORD DE TLA QUERNA  
QUI NAVIGUE DANS À CÔTÉ DE LA BADOGRA.



**Patrizia Vachino**, presidente di Faro Venezia, parla subito di inclusività, perché il gioco è appartenenza, un modo per interpretare la convenzione di Faro. Sottolinea come sia difficile collaborare anche con associazioni che perseguono gli stessi obiettivi. Illustra la festa, l'evento, quale occasione di convivio, utile a preservare il patrimonio: per preservarlo, infatti, serve vivacizzarlo, ridargli vita. Aggiunge che il social engagement e le iniziative pubbliche sono strumenti fondamentali per raggiungere gli obiettivi di Faro.

**Simone Petrucci** racconta di un progetto europeo, analogo ad Arsenalia, dell'associazione Faro Trasimeno, sempre finanziato da Erasmus+, in cui tutti i partner concorrono a creare un gioco urbano digitale, animato da una storia a fumetti. Costata come ci si trovi a sperimentare forme di gioco proprio tra le associazioni ispirate dalla Convenzione di Faro, e spera

che l'heritage gaming diventi uno strumento di rafforzamento di tante altre Comunità Patrimoniali. Mostra la disponibilità di Faro Trasimeno ad ospitare un convegno nazionale, magari in occasione degli Erasmusdays del 14/16 ottobre.



**Cristina Bedin**, presidente del Comitato Salvaguardia Arte delle Perle di Vetro Veneziane, ha inviato un breve messaggio di saluto, letto da Marisa Convento, membro del medesimo Comitato. Il Comitato ha superato la selezione della commissione Unesco Italia, e nel 2021 è stato candidato per essere inserito

nella lista del Patrimonio Immateriale dell'Umanità.

Marisa, a nome del Comitato, ha proposto di promuovere una settimana dedicata all'Arsenale, iniziativa che ha trovato il consenso di molti.

Nelle conclusioni vengono rilanciati da **Luisella Pavan-Wolfe** gli spunti ricevuti dall'incontro.

Il gioco potrebbe diventare il volano dell'Arsenale aperto, come strumento di conoscenza e di coinvolgimento, per cui l'ufficio del COE è a disposizione.

Inoltre, approfitta per puntare i riflettori sui camini a forma di cappello del doge nella tesa delle forge in arsenale, che hanno immediato bisogno di restauro.

È necessario sensibilizzare l'opinione pubblica e creare momenti di incontro per azioni comuni tra Faro Venezia, Venti di Cultura, Faro Trasimeno, Associazione Giochi Antichi -che era stata invitata al convegno ma ha dovuto declinare- e altre associazioni che lavorano sulle funzioni del gioco.