

Titolo del Progetto : Progettare cultura per persone reali

Soggetti Attuatori

1. **Officina Rambaldi,**
2. **CNR-IRAT**

Il progetto ha per obiettivo la creazione di soluzioni coordinate per la progettazione, la gestione e la valorizzazione di contesti fruitivi culturali per declinarli quali punti di eccellenza dell'offerta turistica innovativa sia dal punto di vista dell'esperienza culturale che dal punto di vista dell'accessibilità universale. Il progetto definirà metodologie e strumenti che consentano di operare a più livelli sui beni culturali, per poterli:

- Comprendere, progettare, disegnare, dotare di contenuti;
- Infrastrutturare e dotare di servizi avanzati;
- Rendere sostenibili e funzionali a strategie di sviluppo del territorio.

Il progetto prevede lo sviluppo delle seguenti aree complementari di lavoro:

- Analisi di soluzioni dinamiche per amplificare i processi di **disegno visuale, spaziale e allestitivo** dei luoghi tematizzati, e di soluzioni di immagine coordinata e di identità visuale finalizzate alla comunicazione e promozione dei *beni culturali*;
- Messa a punto di uno spettro di soluzioni avanzate per un efficace **governo** dei luoghi dell'esperienza tematica: soluzioni di comando e controllo/logistica integrata, di *ambient intelligence* polimediale e virtuale, di governo e gestione dei contenuti in chiave narrativa, di rappresentazione nei mondi virtuali;
- Realizzazione di soluzioni finalizzate alla **accessibilità universale** come ad esempio mappe multisensoriali da collocare all'ingresso dei siti, segnaletica orizzontale e verticale che non si fondano solamente sulla vista e sulla scrittura ma utilizzano un complesso integrato di informazioni tattili, acustiche, visive ed olfattive, pavimentazioni con inserti contenenti codici di orientamento (selezione ed utilizzo di materiali compatibili e coerenti con il paesaggio, a basso impatto ambientale ma ad altissimo livello di qualità, realizzate con miscele di calce, terre naturali e inerti). Pannelli ed ambientazioni olfattive.

Il progetto metterà a punto un modello esemplare di intervento cui sarà data applicazione realizzando alcuni modelli di attrattore culturale che saranno un unicum nel panorama europeo per attrattività, innovazione, estetica, sostenibilità e che diventeranno un simbolo dell'accessibilità universale, e cioè di luoghi all'interno del quale ambienti, sistemi, prodotti e servizi sono fruibili in modo autonomo anche da parte di persone con disabilità. Le soluzioni realizzate con l'accessibilità universale saranno utilizzabili in modo facile, comodo e gradevole dalla maggior parte delle persone senza dover apportare modifiche in funzione delle diverse abilità fisiche, sensoriali o cognitive e senza dover rinunciare a un design accattivante, saranno cioè capaci di rispondere all'evoluzione della diversità umana.

A titolo esemplificativo il percorso metodologico che caratterizza la proposta di realizzare un modello di fruizione ad accessibilità universale del sistema delle cavità ipogee napoletane, ha l'obiettivo di costruire una rappresentazione delle cavità finalizzata a far emergere e scoprire aspetti, connessioni, suggestioni in grado di suscitare esperienze sensoriali, emozionali ed educative.

Il visitatore ambisce ad acquisire la cultura immateriale che i siti rappresentano ed è capace di evocare, per una conoscenza più ricca e globale del bene stesso.

L'esperienza di visita comprende dimensioni simboliche, estetiche e edoniste che fanno appello alla soggettività dell'utente.

L'obiettivo è quello di "comprendere" le necessità del grande pubblico e tenere in conto che una delle principali motivazioni di visita di un bene è legato al "tempo libero" e al "piacere".

In questa prospettiva sono state scelte forme di rappresentazione e di promozione legate all'applicazione dei nuovi linguaggi derivanti dalla contaminazione di quelli cinematografici, teatrali, museografici e della comunicazione in generale, orientate verso un obiettivo: emozionare e coinvolgere, evocare vicinanza e autenticità.

Il linguaggio polimediale, che si avvale di sofisticate ed innovative applicazioni tecnologiche, concorre a risvegliare e ricreare un immaginario, un contesto, una situazione in cui la narrazione coinvolge il visitatore sul piano personale, circondandolo in uno spazio immersivo, e in una "messa in scena" che dà vita ad una esperienza "unica e memorabile".

La proposta si compone di due momenti:

- l'allestimento che rappresenta il momento scientifico e storico didattico, sviluppato lungo un filo narrativo emozionale;
- ideazione e realizzazione di uno spettacolo "son et lumière" con l'ausilio delle più avanzate tecnologie applicate allo spettacolo, che restituisce in forma romanzata, privilegiando la narrazione evocativa, temi e contenuti sviluppati nell'allestimento.

L Nel nuovo contesto di mercato, dinamico e globale, molti dei principi del marketing classico risultano obsoleti e dunque inadeguati per garantire rendimenti crescenti nel lungo periodo come in passato laddove le componenti hard dei prodotti possono essere facilmente imitate e confrontate, rendendo il prezzo l'unico fattore realmente discriminante. La sfida economica dell'Italia (e delle regioni del Mezzogiorno in particolare), per la ricchezza e la varietà del patrimonio culturale ivi concentrato, risiede quindi nel combinare la rendita derivante dall'unicità con la capacità di replicazione del capitalismo postindustriale, integrando con modalità innovative i beni culturali con i relativi servizi: il valore del bene unico deve poter essere "trasferito" sul valore di beni replicabili, che possono essere prodotti ed esportati (Granelli, 2005).

Il progetto vuole cogliere appieno queste opportunità offerte dalla diffusione delle ICT e dal manifestarsi dell'economia dell'esperienza attraverso una sorta di riattualizzazione del *genius loci*: dal punto di vista della produzione di valore, il bene culturale deve essere considerato un sistema cognitivo, che "contiene" e alimenta in continuazione uno stock di conoscenze implicite, rese disponibili agli attori che in esso sono "immersi" e che a loro volta le rigenerano e riproducono, secondo un processo virtuoso.

Su questa base, l'obiettivo è quello di strutturare una proposta che potenzi le vocazioni imprenditoriali e di ricerca dei partner e la loro enorme esperienza nel settore della valorizzazione dei beni culturali e della strutturazione di modelli innovativi di fruizione di spazi culturali e ambientali e, al contempo, si caratterizzi come "multipurpose", ovvero sviluppi un insieme di "emozioni" e di offerte tali da porsi come forte attrattore rivolto ad un bacino di utenza quanto più ampio e vario per età e target culturale.

Alla base del progetto risiede la convinzione della necessità di creare un "sistema virtuoso" fra le varie componenti culturali, tecnologiche ed esperienziali.

Obiettivo industriale dei proponenti è quello di realizzare un attrattore innovativo nel quale sperimentare nuovi linguaggi e tecniche e tecnologie in grado di offrire al mercato le soluzioni avanzate necessarie alla creazione e al governo di spazi tematizzati culturali:

- analisi strategiche e di impostazione dello *script* esperienziale e delle opportunità di declinazione narrativa dello spazio tematico;

- servizi di progettazione grafica, spaziale e comunicativa degli spazi tematizzati, complementati da servizi di progettazione e realizzazione dell'allestimento scenico e funzionale degli spazi;
- soluzioni per la creazione dell'immagine coordinata dello spazio tematico e per la sua promozione interna e verso l'esterno;
- tecnologie integrate di sensoristica per il governo funzionale del sistema fruitivo;
- servizi e prodotti di comunicazione multimediale sia interattiva sia non interattiva, con utilizzo di soluzioni di realtà virtuale ed aumentata, di *storytelling* dinamico e di coinvolgimento polisensoriale anche con la tecnica del video mapping;
- servizi di marketing esperienziale e di implementazione di modelli di business e di *billing* di tipo esperienziale.