

		
UNIONE EUROPEA	REGIONE CALABRIA Dipartimento 2	REPUBBLICA ITALIANA



## DESCRIZIONE PROGETTUALE

### COFINAZIATO DAL FONDO EUROPEO DI SVILUPPO REGIONALE

#### “VIRTUAL TOURISTIC GROUP” CUP CUP J48C17000270006

Il progetto prende avvio dalla constatazione delle rinnovate esigenze che governano il rapporto tra società e patrimonio culturale e naturale ed artistico autoctono, immaginando il tramonto della logica tassonomica e descrittiva a favore di dinamiche esperienziali, e di una cultura aprioristica dei valori estetici rispetto a istanze partecipative e governate da una nuova "ingegneria dell'immaginazione".

Nell'ottica sopra descritta, obiettivo generale del progetto è la definizione di metodologie e strumenti che consentano di operare a più livelli sui luoghi depositari di risorse culturali artistiche e naturali, per poterli:

- Comprendere, suscitare, disegnare, dotare di contenuti e quindi viverli;
- Infrastrutturare e dotare di servizi avanzati di "intelligenza di ambiente";
- Renderli sostenibili e funzionali a strategie di sviluppo del territorio.

Il progetto affronta alcune aree di fabbisogno che emergono con chiarezza nell'attuale panorama internazionale e, soprattutto, nazionale del settore del patrimonio culturale e naturalistico, con particolare attenzione all'espressione del suo ruolo sociale ed economico, di importanza potenzialmente centrale nelle strategie per il futuro della Calabria. Di seguito si enucleano gli aspetti principali, evidenziando l'approccio attraverso il quale il progetto qui proposto cercherà di fornire risposta alle esigenze sopra richiamate, attraverso soluzioni concrete e verificabili:

#### **1) La percezione dei sistemi culturali, sia storicizzati e riconosciuti, sia potenziali e realizzabili attraverso operazioni di ingegneria culturale.**

Il progetto attraverso un approfondito ed originale lavoro sulla mitopoiesi dei fenomeni culturali, volta a strutturare una metodologia per comprendere e organizzare i fenomeni di cui sopra, e a produrre una serie di modelli aperti, o templates, di possibili sviluppi dei miti culturali organizzati mediante schemi narratologici, da adattare ai casi volta per volta affrontati. A supporto delle attività dell'Obiettivo 1 verrà messa a punto una libreria digitale specializzata, che consentirà di gestire e organizzare narrativamente gli oggetti mediali rinvenuti e prodotti nelle fasi di analisi e strutturazione dei miti culturali.

#### **2) L'architettura visiva, spaziale e funzionale dei sistemi esperienziali**

La visita ad un'area archeologica o a un centro storico urbano, o ad un sito di interesse naturalistico della Calabria, è oggi una esperienza spesso desolante, laddove il massimo del supporto che il visitatore riesce a ricevere è offerto da una cartellonistica spesso desueta e dai servizi di una guida (umana) o di una audioguida.

Il progetto metterà a punto una metodologia e soluzioni operative declinabili per strutturare, per ciascuno dei miti culturali, un appropriato e convincente sistema di artefatti visuali e costrutti architettonici, spunti e supporti all'immersione esperienziale, da organizzare nello spazio fruitivo secondo regole prossemiche specifiche.

In termini di risultati si renderà disponibile un report metodologico (che implementerà un manuale di stile di riferimento), templates (declinabili caso per caso) di artefatti visuali ed architettonici fondativi, e un applicativo software per la simulazione visiva delle possibili scelte allestitivie.

### 3) I sistemi esperienziali e l'intelligenza di ambiente

Nella percezione contemporanea, i sistemi esperienziali "funzionano" se riescono a mettere in gioco alcune caratteristiche funzionali: essere sistemi "avvolgenti" e reattivi, in grado di accompagnare l'utente passo per passo e di anticipare le sue aspettative; se sono organizzati in modo continuo, dando progressivo alimento alla percezione di immersione e di avventura (straniamento) culturale; se sono affabili, comunicativi ed emozionanti.

Il progetto indaga a questo proposito i building blocks ritenuti fondanti per la creazione di una efficace ambient intelligence nei sistemi naturalistici e culturali tematici:

- un backstage di supervisione sensoristica, regia contenutistica e distribuzione flessibile dell'informazione;
- soluzioni di storytelling per la creazione dinamica, su base semantica e topografica, di narrati esperienziali;
- soluzioni per la fruizione socialmente partecipata e ludica della visita, attraverso dispositivi mobili.

A supporto di questi elementi fondanti il progetto metterà a punto alcune importanti soluzioni, che opportunamente integrate contribuiranno a rendere più continua, appagante e coinvolgente l'esperienza di visita, ed in particolare:

- soluzioni di personalizzazione dell'informazione in funzione delle caratteristiche e delle esigenze dei visitatori;
- tecniche per la fluidificazione dell'esperienza fruitiva, volte a sostituire i pochi points of interest discreti della visita tradizionale con una pluralità atomica di "smart spots" connessi a informazioni opportunamente contestualizzate;
- servizi per la contestualizzazione dell'informazione sulla base della posizione dei visitatori e per l'arricchimento dei contenuti con contenuti digitali creativi ispirati alle tecniche della realtà aumentata; Verranno creati applicativi software indipendenti (un sistema di backstage e una applicazione di supporto alla visita multi device) che a loro volta si appoggeranno ai servizi resi da quattro componenti software specializzate dedicate rispettivamente alle funzioni di realtà aumentata.

### 4) I sistemi esperienziali culturali e le nuove strategie di sviluppo.

Uno dei problemi fondamentali per lo sviluppo di sistemi esperienziali culturali e, più in generale, per l'implementazione di qualsiasi strategia finalizzata alla valorizzazione sistematica delle risorse culturali e naturali di un territorio è la difficoltà di misurare il valore prodotto da simili investimenti.

Per rispondere a questa esigenza, il progetto si propone di definire:

- una metodologia generale per l'analisi dell'impatto socio-economico basato sullo schema a quattro livelli di creazione del valore correlati alle risorse culturali del territorio (diretto, indiretto, indotto, diffuso);
- una metodologia specifica per la valutazione dei progetti di sviluppo dei luoghi detentori di risorse culturali e naturali, attraverso l'identificazione delle variabili, delle relazioni e degli indicatori funzionali all'analisi del valore (ex ante ed ex post).

In termini di risultati si renderà disponibile un modello concettuale di supporto alle decisioni per la progettazione dei luoghi detentori di risorse culturali e naturali, che, attraverso la metodologia dello scenario building, consentirà di sviluppare l'analisi socio-economica funzionale alla stima dell'impatto economico multilivello dell'investimento.

**Frutto dell'intera iniziativa progettuale sarà l'ottimizzazione e l'industrializzazione delle soluzioni prototipali per la messa a punto di una piattaforma per la co-creazione di percorsi turistici ed esperienziali. Con la realizzazione del prototipo definitivo si procederà al riempimento della piattaforma con informazioni specifiche rispetto ad un sito oggetto di sperimentazione.**