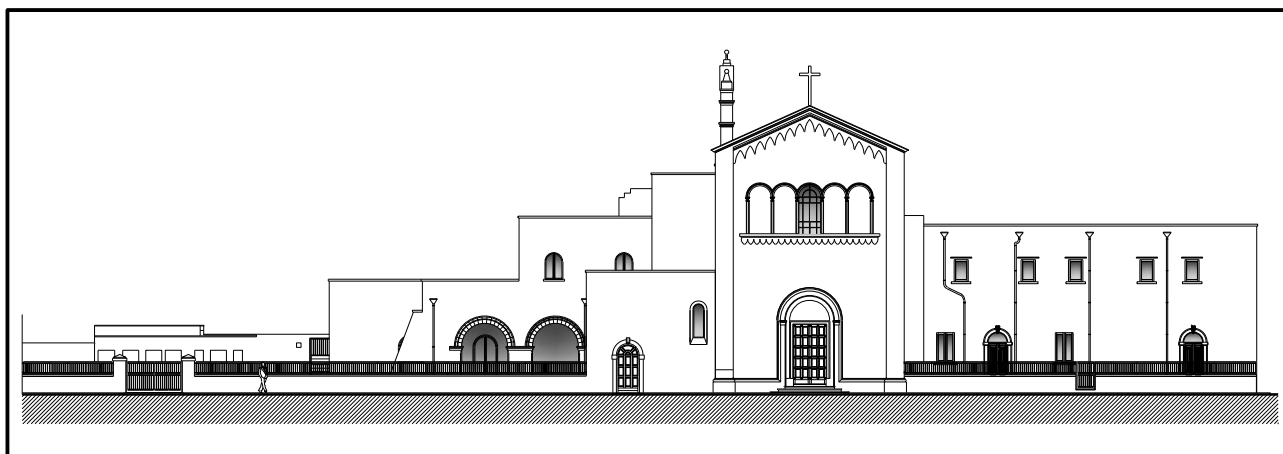


COMUNE di RACALE

PROVINCIA di LECCE



RECUPERO del COMPLESSO ARCHITETTONICO di SANTA MARIA la NOVA
[CHIESA ed annesso ex CONVENTO]

POR FESR PUGLIA 2014-2020 - ASSE VI - AZIONE 6.7

INTERVENTI per la VALORIZZAZIONE e la FRUIZIONE del PATRIMONIO CULTURALE

APPARTENENTE ad ENTI ECCLESIASTICI

"turismo religioso, fruizione immersiva e interattiva, conoscenza e divulgazione storico-artistica ed architettonica in Santa Maria la Nova"

PROGETTO ESECUTIVO

TAVOLA 02.c

RELAZIONE TECNICA ILLUSTRATIVA
ATTIVITA' e SERVIZI di FRUIZIONE



Per Francesco Fobler

PROPRIETA'
PARROCCHIA di SAN GIORGIO MARTIRE
c.f. 81030450753



Martina Macri

TECNICI
arch. Francesco SICURO
geom. Emanuele ATTANASIO
dott.ssa Martina MACRI'

Data: 16 ago. 2019

VISTI

File: recupero - s.maria la nova

RELAZIONE TECNICA ILLUSTRATIVA

ATTIVITÀ e SERVIZI di FRUIZIONE

“Luogo, Tempo e Spazi di immersione, valorizzazione e fruizione culturale”

Nel contesto dei trend d'innovazione turistica dei luoghi e delle esperienze descritte nasce il progetto di valorizzazione e fruizione del complesso di Santa Maria la Nova. Il complesso di fondazione antichissima, databile tra la fine dell'XI e l'inizio del XII secolo, viene attribuito al Conte Goffredo che lo edificò nel 1154. Distrutto da un terremoto del 1395, nel 1444 i Frati Francescani vi si insediarono per dare vita al loro convento. Tra il 1866 ed il 1950 il complesso subì sorti alterne, prima soppresso come convento dalle leggi dell'epoca, poi recuperato come educatorio dalle Suore salesiane dei SS. Cuori, infine riacquisito alla Parrocchia di San Giorgio che con i fondi del Grande Giubileo del 2000 avviò un risanamento strutturale. Oggi il complesso, integro dal punto di vista architettonico, può rinascere a nuova vita attraverso uno specifico intervento di riconversione con la finalità di far vivere agli ospiti un'esperienza culturale immersiva grazie ad alcune tecnologie IT dedicate ed il ritrovamento di un'ospitalità spirituale secondo i canoni monastici.

La struttura composta da un corpo di fabbrica principale che ospitava il convento, oltre gli spazi del giardino pertinenziale ed alla chiesa presenta un prospetto neoromanico, con interni ricchi di affreschi e olii su tela. Il complesso vanta due punti di forza su cui concentrare il processo di valorizzazione turistica: l'architettura e gli affreschi. Per entrambe è necessario strutturare un sistema di narrazione nuovo e integrato che sappia essere efficace e catturare l'interesse dei potenziali visitatori, diventando un perno fondamentale per l'implementazione delle attività di fruizione.

La valorizzazione

Partendo dai **luoghi**, di seguito, sono declinate le attività che saranno determinate dagli spazi attraverso il loro recupero funzionale. La presente proposta, dunque, si innerva sulla inscindibile correlazione spazio-attività, delineando un progetto armonioso e immersivo attraverso le potenzialità del complesso monumentale. Gli spazi del monastero verranno fruiti attraverso un racconto immersivo, svelando le numerose vicende accavallatesi nei secoli, a partire dalla sua edificazione. Verrà narrata l'origine e l'evoluzione architettonica dei luoghi e degli ordini monastici che si sono succeduti in quegli spazi, adattandoli alle diverse necessità e alle diverse epoche, rendendo omaggio al Complesso, che oggi rappresenta uno dei luoghi più interessanti dell'edilizia ecclesiastica del sud Salento.

Il processo di fruizione e di valorizzazione è stato immaginato come un'unica narrazione polifonica che, con voci diverse, mira a raggiungere l'armonia del racconto; allo stesso modo lo storytelling del Complesso sarà prodotto da tecnologie e strumentazione differenti che manterranno sempre attenta e alta l'attenzione del visitatore.

Chiameremo **punti narranti** tutte le postazioni che sono state dislocate all'interno e all'esterno della nostra struttura e confrontabili sulle Tavole di progetto.

Per i diversi punti narranti verranno utilizzate le seguenti tecnologie:

- **Altoparlanti con Bluetooth NFC** - Sono previste 16 postazione (cfr. Tavole). Sono degli altoparlanti che non necessitano di impianto di alimentazione e di diffusione e sono stati appositamente scelti per

evitare impatto zero a livello impiantistico sulla struttura. Il sistema NFC permetterà ai fruitori di attivare automaticamente al proprio passaggio i contenuti audio del *punto narrante* attraverso un apposito *mobile* fornito all'ingresso. Ogni *punto narrante* racconterà una porzione di quel racconto unitario che alla fine svelerà al visitatore la storia della struttura e alcuni aspetti di vita monastica di particolare curiosità ed interesse;

- **Videomapping narrante.** Si tratta di una fusione di due tecnologie, quella del videomapping unita ad una voce narrante che realizzerà un'originale soluzione multimediale integrata. Su due punti del Complesso verranno realizzate queste installazioni che arricchiranno il percorso conoscitivo aumentando il coinvolgimento emotivo e l'esperienza conoscitiva emozionale di scoperta dei luoghi (si racconterà e ricreerà, per esempio, la stanza della farmacia monastica, facendo apparire lo scaffale dei medicinali officinali medievali);
- **Tavolo interattivo multitouching.** Si tratta di un sistema interattivo stand-alone che permette di interagire con gli oggetti in modo sorprendente e spettacolare. Il sistema è la soluzione ideale per ambienti che intendono coinvolgere i propri visitatori in modo attivo ed emozionale. Il Tavolo sarà inserito all'interno del laboratorio di restauro dove, toccando gli utensili del mestiere e qualche piccola opera d'arte, il sistema ne comunicherà la storia, l'utilizzo e tutte le informazioni relative in maniera coinvolgente, proiettando, in base all'oggetto reale toccato, i contenuti multimediali;
- **Proiettore interattivo.** Verrà sistemato nell'aula didattica multimediale e consiste in una nuova tecnologia che sostituisce la LIM, dando la possibilità di proiettare ogni contenuto su qualsiasi superficie rendendola interattiva attraverso un sistema di sensori. Inoltre sarà multitouch, potrà essere utilizzato più mani da utenti diversi;
- **Tavolo interattivo per bambini.** Verranno posizionati nell'aula multimediale didattica per bambini ed è una soluzione tecnologicamente e strutturalmente pensata per la fascia d'età compresa fra i 5 i 13 anni, a seconda dei contenuti caricati. Le attività possono essere mutate a seconda dei fruitori;
- **Totem touch.** Al passaggio del visitatore proietteranno contenuti video e audio. Il design sarà, di concerto con le indicazioni della Soprintendenza, realizzato per risultare armonioso con l'ambiente;
- **15 tablet.** Creeranno, nell'Aula Multimediale, un sistema di rete didattica completamente interattiva ed in grado di dialogare fra loro e con la postazione del relatore-docente in maniera simultanea, favorendo la creazione, per esempio, di dispense e appunti didattici condivisi e perfezionati dalla collaborazione della rete di tablet;
- **Scanner verticale.** Appositamente realizzato per la digitalizzazione di testi antichi senza compromettere lo stato di conservazione.

Come **attività**, invece, si segnala l'organizzazione di un laboratorio per la **produzione di contenuti 3d** che avranno il duplice obiettivo di trasmettere a giovani professionisti del luogo competenze ricercatissime dal mercato e garantire al Complesso di avere a disposizione nuovi contenuti multimediali per l'apparato tecnologico sopra descritto.

Attraverso la scansione si realizzerà anche una **biblioteca digitale** fruibile sia in loco che attraverso il portale internet, mettendo a disposizione il patrimonio librario dell'intera comunità scientifica internazionale e dei cultori oltre che dei visitatori del Convento.

Oltre agli aspetti tecnologici e legati agli apparati hardware, la presente proposta è innovativa anche per quanto riguarda i processi e l'offerta di valorizzazione.

Il sistema di valorizzazione è strutturato attorno agli affreschi, alle attività di restauro degli affreschi e ai testi (incunaboli, cinquecentine e manoscritti) degli archivi della forania.

Quest'unico punto, molto ben definito rappresenta, in un'ipotetica catena di valore, l'elemento che può garantire una reale *differenziazione* dell'offerta. Ogni attività pensata ruota esclusivamente attorno a questo kpi (indice dell'andamento di un processo).

Due sono le attività particolarmente importanti per quanto riguarda il processo di valorizzazione:

- **la mostra laboratorio degli affreschi** che consiste nel rendere il cantiere del restauro degli affreschi un momento e un elemento di visita immersiva del Complesso, durante la quale i visitatori potranno guardare da vicino il lavoro del restauratore e, nell'aula multimediale approfondiranno aspetti e temi particolari. Nella visione di piena fruibilità del Bene, queste visite e i relativi laboratori sono pensati contestualmente anche per i bambini, grazie ai tavoli e all'aula multimediale per bambini;
- **digitalizzazione e mostra di libri e manoscritti.** La valorizzazione dei testi antichi, riporta alla luce una delle funzioni principali dei monasteri: centri di raccolta e riproduzione del libro. Ed è questo che vogliamo fare, raccogliere tutti i testi degli archivi della forania e riprodurli digitalmente rendendoli fruibili sia in loco che attraverso il web.
- **Hortus conclusus ed erbe officinali:** questo spazio dei monasteri medievali rappresenta uno dei luoghi maggiormente caratterizzanti di tutto il monastero. Era il luogo deputato per la coltivazione delle erbe officinali che hanno permesso la trasmissione della fondamentale teoria galenica e, assieme alla stanza della farmacia, era uno dei luoghi particolarmente curati e seguiti. Con la presente proposta si vuole recuperare l'originale giardino, coltivazione e funzione dell'*horto* monastico, anche grazie alla serie di laboratori legati all'utilizzo delle erbe officinali, sia per la cura che per la cucina, che con *l'installazione di un videomapping narrante nel corridoi del piano primo (lato nord) da cui si accede all'originaria cella del monastero dedicata alla farmacia.*

Le tecnologie innovative della proposta

La proposta di valorizzazione è innovativa per molteplici aspetti, di prodotto e di processo, primo fra tutti il percorso multimediale ed interattivo tracciato a partire dalla scoperta della Chiesa, per poi proseguire attraverso i laboratori di videomapping, le aule didattiche multimediali, il giardino, come da ambienti illustrati nei lay-out tecnici allegati.

La narrazione multimediale, sarà sceneggiata attraverso una ricostruzione virtuale del complesso differente nel processo cognitivo del visitatore da quelle comunemente presenti oggi sul mercato. I percorsi interattivi saranno calibrati per soddisfare le curiosità di un pubblico di curiosi e non di cultori della materia, avendo, pertanto, un taglio fondamentalmente divulgativo, seppur fornendo preziosi e originali dati storico-architettonici.

Al fruitore si offre troppo di frequente unicamente la vista degli ambienti esplorabili, senza che la visita virtuale venga guidata, impreziosita e, di fatto, legittimata dal punto di vista scientifico dalla presenza di contenuti relazionati a quanto presentato sotto una veste grafica accattivante e di grande impatto visivo. Questo utilizzo, meramente cinematografico, delle tecnologie virtuali in generale e dei Tour Virtuali in particolare, comporta la rapida perdita di interesse del visitatore che, ormai abituato ad *"effetti speciali"*, rischia inevitabilmente di abbandonare l'esperienza esplorativa in atto senza che nulla rimanga del lavoro scientifico che rappresenta il background e la vera ragion d'essere della *"bella ricostruzione"* che si sta offrendo al fruitore.

Le possibilità offerte dal progetto di valorizzazione e fruizione del complesso monumentale di Santa Maria la Nova, non si possono esaurire nei risultati a breve termine individuati dal progetto, ma è necessario sfruttare le potenzialità di fruizione del complesso, a partire dall'anno a regime, per pianificare azioni correttive e scelte strategiche di fruizione grazie alla rilevazione dei flussi dei visitatori ed ai loro comportamenti. Un elevato numero di persone genera una significativa mole di dati, difficili da utilizzare stand-alone. Le nuove tecnologie permettono di raccogliere questa grande mole di dati (Big Data) che possono essere processati, analizzati (Analysis) e resi comprensibili. In particolare è possibile verificare la corrispondenza geografica tra le informazioni e i luoghi, per correlare l'interconnessione spaziale tra le informazioni su apposite infrastrutture (sistemi GIS). L'idea è quella di sfruttare una tecnologia basata sul framework FIWARE, per creare un ecosistema digitale di monitoraggio complessivo dei visitatori, dei loro comportamenti durante il percorso virtuale ed in genere durante la permanenza all'interno del complesso, dei tempi di visita, dell'interesse verso un'attrattiva del percorso, rispetto ad un'altra.

Il sistema di analisi si baserà sia dal rilevamento e rielaborazione dei dati on line che dai visitatori reali.

Per quanto riguarda l'analisi web si raccoglieranno dati ed informazioni attraverso post georeferenziati sui social-media e le attività di web marketing previste.

Più attenta sarà l'analisi diretta dei visitatori e fruitori del Complesso.

Si realizzeranno due tipologie di rilevamento (quantitativa e qualitativa) fra loro complementari. L'analisi quantitativa permetterà di conoscere le caratteristiche e le opinioni; l'analisi qualitativa coinvolgerà un numero molto più limitato di persone, consentendo di conoscere più a fondo le opinioni e le motivazioni dei visitatori interpellati.

L'analisi quantitativa permetterà, attraverso la somministrazione di appositi questionari, di rilevare le seguenti informazioni:

1. la composizione dell'utenza, in base alle caratteristiche anagrafiche, sociali e di provenienza geografica;
2. la valutazione, sempre da parte dei visitatori, della qualità delle esposizioni e dei servizi forniti;
3. la loro propensione a contribuire a eventuali campagne di fundraising a sostegno del Museo stesso;

L'analisi qualitativa sarà realizzata attraverso il *focus group*, una tecnica di rilevazione dati di tipo, basata sulle informazioni che emergono da una discussione di gruppo su un tema o un argomento su cui si desidera indagare in profondità. L'indagine di tipo qualitativo potrà, a titolo di esempio, avere come obiettivo quello di comprendere, da un lato, la percezione generale sul Complesso, dall'altro, le esigenze e le criticità collegate all'esperienza di visita su campioni di visitatori diversi (spesso, la divisione viene fatta fra visitatori "forti", "critici" e "potenziali").

L'analisi di questi dati, sarà una risorsa fondamentale per la comprensione dei flussi di visitatori, la pianificazione delle attività di fruizione, il loro aggiornamento, l'inserimento in rete del complesso monumentale. **Comprendere il comportamento dei visitatori può aiutare tanto il gestore del monastero, quanto la rete del complesso dei beni culturali fruibili in Puglia**, consentendo, per tempo, di tracciare strategie basate sui dati analizzati.

L'impianto delle soluzioni dedicate alla fruizione è stato immaginato per consentire una massima accessibilità e partecipazione a diversi target specifici. Per quanto riguarda il **coinvolgimento delle famiglie con bambini**, il presente progetto prevede sia attività che strumentazioni specificamente

dedicate. Teniamo a far emergere una premessa che per noi è molto importante e che palesa una impostazione didattica ben precisa: tutte le attività pensate per i bambini non sono semplici semplificazioni di attività rivolte agli adulti, ma sono iniziative che nascono in modo preciso per i più piccoli.

Per favorire l'accoglienza delle famiglie, le azioni dedicate ai bambini possono essere svolte in modo parallelo rispetto a quelle pensate per gli adulti, ma è anche possibile far partecipare alle attività i bambini in modo del tutto autonomo e svincolato dalla presenza degli adulti. Questa strutturazione permette di essere attrattivi anche per il settore del turismo scolastico (6-13 anni in maniera prevalente.)

L'**Aula didattica per bambini** (cfr. Tav. di progetto) sarà il luogo principale, ma non esclusivo, dedicato alle azioni didattiche per bambini e adolescenti. Diverse sono le attività progettate:

1. Il **Laboratorio di restauro**: tenuto da esperti che costruiranno un percorso affascinante attraverso le discipline e i temi più importanti che rendono questa materia particolarmente adatta alla scoperta. I percorsi didattici verranno preparati con il supporto di esperti di didattica per minori. Il laboratorio sarà allestito con **arredo per bambini** secondo i parametri qualitativi e di sicurezza stabiliti dalla normativa europea. Il Laboratorio sarà dotato di **tavoli didattici interattivi** che renderanno l'apprendimento più efficace e coinvolgente supportando le potenzialità di un approccio didattico di natura prevalentemente empirica. Il Laboratorio sarà strutturato per **percorsi tematici ludico-didattici** e con una metodologia basata sul *learning by doing*. In considerazione della disciplina e dell'età dei fruitori, i laboratori saranno improntati sulla manualità e riguarderanno, ad esempio, lo studio dei materiali, dei colori, le tecniche del restauro, ecc. Ogni gruppo potrà partecipare ad un particolare argomento; gli incontri saranno contenuti entro le due ore di attività. La versatilità e la propensione verso i più piccoli sarà totale, tanto che, su richiesta, sarà possibile attivare questi laboratori in contemporanea ad altre attività svolte nel Complesso e dedicate prevalentemente agli adulti;
 2. **Laboratorio di storytelling**: consiste in incontri dedicati ai ragazzi con l'obiettivo di realizzare una **guida turistica bilingue** del Complesso di Santa Maria la Nova dedicata ai piccoli turisti (età 6-13 anni). Tutto il percorso sarà strutturato in due fasi: lo studio dei luoghi, con particolare riferimento al sistema di affreschi, e la realizzazione della guida. La guida verrà realizzata con la tecnica del fumetto e diverrà la guida ufficiale del Complesso. I ragazzi verranno prima accompagnati in un puntuale percorso di conoscenza e successivamente si rielaboreranno i contenuti con il supporto di vari professionisti. Il racconto dei luoghi utilizzerà così una tecnica molto vicina alla sensibilità dei ragazzi, ma in grado di coinvolgere anche un pubblico di adulti. Tutto il racconto partirà dalle proposte e dagli spunti dei ragazzi, conservando così il loro imprinting narrativo.
 3. **Laboratorio sui testi antichi** Attraverso i testi antichi digitalizzati, sarà possibile far scoprire ai ragazzi e bambini il mondo dei manoscritti e dei testi antichi con particolare riferimento ai caratteri antichi, all'arte della miniatura, della costruzione artigianale della carta, degli inchiostri e della legatoria artigianale.
- Il massiccio utilizzo della tecnologia per raccontare il Complesso, ha anche l'obiettivo di catturare l'attenzione di un pubblico di giovani che ha una predisposizione maggiore verso soluzioni multimediali: videomapping, schermi touch, narrazione audio con sistema Bluetooth NFC.

L'area esterna (lato Nord dell'impianto), che con il progetto sarà ripristinato a livello pavimentale il sedime del **porticato cinquecentesco demolito negli anni 60**, sarà organizzata per l'allestimento di **piccole cerimonie e concerti**. L'idea è quella di creare uno spazio che possa diventare negli anni un luogo

deputato e riconosciuto dai giovani, non solo di Racale, **come palcoscenico privilegiato per le esibizioni di giovani musicisti ed artisti emergenti**. La musica, le arti performative e le arti figurative avranno nei giovani gli interlocutori privilegiati. L'area del giardino esterno, oltre che per ospitare concerti, sarà attrezzata per mostre, predisponendo un sistema di illuminazione e di esposizione ad hoc.

Per quanto riguarda il delicato rapporto fra **disabilità e fruizione** di un bene culturale occorre considerare le diverse necessità che le disabilità implicano. Se una struttura, come la nostra, intende fornire anche servizi di didattica, occorre preventivare anche strategia in grado di supportare eventuali fruitori con disabilità o disfunzioni dell'apprendimento.

In definitiva, lo spettro su cui muoversi riguarda sia disabilità fisico-motorie che cognitive con gradualità differenti.

Per quanto riguarda la disabilità motoria, tutta la struttura dal punto di vista architettonico è stata attentamente strutturata per **eliminare ogni eventuale barriera** e favorire la fruizione e il passaggio in ogni sezione del Complesso. La struttura è anche dotata di un **ascensore che consente ai diversamente abili di accedere al piano primo** dell'edificio. In questo, il supporto progettuale e i consigli della Soprintendenza ci danno garanzia della totale attenzione per questo aspetto coniugata con il massimo rispetto dei luoghi.

Per quanto riguarda gli aspetti legati alla conoscenza dei luoghi e alla formazione, tutta la struttura è dotata di un sistema di fruizione multimediale misto audio-immagini che abbatte le barriere più importanti alla conoscenza del Complesso.

Dal punto di vista dello storytelling, **tutta la struttura è stata immaginata come un racconto unitario che si snoda a tappe (i punti narrativi)** snocciolando un'unica **storia**: la vita del monastero e le sue vicissitudini storico-architettoniche che hanno portato nel tempo ad avere la struttura odierna.

Il racconto si sofferma con maggior prevalenza sugli affreschi che rappresentano, secondo quanto indicato anche dalle relazioni della Soprintendenza, **l'aspetto prioritariamente interessante, grazie alla stratificazione storica e di stili che il Complesso conserva**.

Dal punto di vista tecnico, i *punti di narrazione* sono realizzati con tecnologie differenti e sono sistemati lungo un percorso studiato che tocca i punti salienti del Complesso. **Per quanto concerne la conoscenza dei luoghi si avranno:**

- **proiettori e videomapping** narranti interattivi che **caleranno i visitatori in un ambiente immersivo e racconteranno aspetti particolari della vita monastica e dei luoghi**;
- punti di **narrazioni audio** che si basano sul sistema Bluetooth NFC, un sistema con altoparlanti wifi che **si attivano automaticamente al passaggio dei visitatori**;
- **totem multimediale** - audio e video – per alcuni approfondimenti sugli affreschi della chiesa.

È importante far emergere l'impianto pensato per supportare anche le **attività legate alla didattica verso chi vive situazioni di disabilità** che, come detto rappresenta il secondo aspetto della fruizione del progetto:

- **tavoli interattivi** per i più piccoli con la possibilità di caricare e modificare i contenuti;
- un **proiettore interattivo multitouch** che rappresenta un'evoluzione rispetto alla **LIM (Lavagna Interattiva Multimediale)** per l'aula didattica del Laboratorio di restauro.

Per quanto riguarda l'aula didattica, sono state previste apposite **postazione per eventuali fruitori con disabilità motoria** (cfr. Tavole tecniche).

Il presente progetto si caratterizza attorno alla forte presenza di affreschi che coprono molta dell'originaria superficie dell'intero complesso monastico. Obiettivo della proposta è di recuperare quanto più possibile l'originario impatto visivo ed emotivo di questi luoghi.

Non a caso il laboratorio di restauro sarà strutturato ed identificato con gli stessi lavori di restauro degli affreschi e, parallelamente, si organizzeranno percorsi di studio e di approfondimento specifico sul restauro degli affreschi, puntando a diventare un riferimento per questa nicchia di settore.

Come evidenzia la letteratura più accreditata nel settore dell'economia della cultura, le iniziative culturali non possono essere immaginate come fine a sé stesse, ma devono legarsi, intrecciarsi ai territori creando un "effetto imbuto" a favore del contesto locale, nel senso che devono essere ponte verso realtà, contesti e istituzioni di respiro nazionale se non internazionale per far crescere il tessuto locale.

Il nostro punto di forza è la possibilità di inserirci e lavorare nel settore specifico del restauro di affreschi, concentrando tutte le energie su questo ambito.

Da qui ne discende la possibilità di catalizzare l'attenzione di nomi e professionalità di rilievo attorno a cui costruire un sistema di laboratori e di percorsi di approfondimento e studio, creando attorno al Complesso una forza centripeta positiva che di sicuro contribuirà ad aumentare l'interesse e la curiosità culturale.

Il Complesso diverrà un centro attrattivo per molti giovani e professionisti del settore anche grazie all'organizzazione dei laboratori intensivi e della **Summer School sul restauro degli affreschi**.

Un altro aspetto fondamentale, non facilmente quantificabile nell'immediato, è la grande centralità che si darà ai bambini e ragazzi, non solo del territorio, che potranno beneficiare dei laboratori e delle attività culturali, in primis legate al restauro degli affreschi.

Le scuole saranno un target molto importante a cui ci si rivolgerà per la fruizione del laboratorio-mostra dei restauri degli affreschi. **I ragazzi avranno modo di toccare da vicino il lavoro, le tecniche e il fascino del lavorare sugli affreschi;** il supporto di tutto l'apparato multimediale strutturato a supporto della fruizione del Complesso, di sicuro potrà segnare nella memoria dei giovani visitatori un'esperienza formativa molto intensa. **L'utilizzo di tecnologia di ultima generazione** (come ad esempio il sistema brevettato di Tavolo interattivo che permette l'interazione con gli oggetti reali della bottega del restauratore).

Un'altra attività particolarmente innovativa e che contribuirà ad apportare nuove competenze per il settore dei beni culturali è legata al **laboratorio per la produzione di contenuti 3d** che sarà realizzato con l'intento di produrre nuovi contenuti per l'infrastrutturazione multimediale presente nel Complesso. Lavorando su questo obiettivo verranno coinvolti giovani professionisti del territorio che, a loro volta, potranno specializzarsi in un settore (*animazione 3D, videomapping e gamification*) che rappresentano le soglie della nuova frontiera della valorizzazione del patrimonio culturale a livello europeo e che in Italia vanta la presenza di aziende leader di settore.

La **digitalizzazione dei testi e manoscritti antichi** dà la possibilità di attivare due ulteriori iniziative molto importanti: **la biblioteca virtuale e un percorso espositivo-conoscitivo**. Essendo opere a prevalente carattere teologico-filosofico, rafforzeranno i percorsi di conoscenza del complesso monumentale e saranno un ulteriore tassello per rafforzare la proposta delle attività legate al restauro degli affreschi, di cui alcuni manoscritti danno storica testimonianza.

Un altro elemento da considerare è anche la funzione di **piccola arena** propria dell'ex Chiostro cinquecentesco. Così come immaginato ed attrezzato, **il Chiostro del Complesso sarà un luogo dedicato all'espressione artistica (dalla musica, alla fotografia, alle arti figurative),**

In considerazione del contesto di matrice religiosa, in chiave di sostenibilità economica del progetto nel medio e lungo periodo, si organizzeranno dei **pacchetti turistico-culturali molto ben definiti che**

coniugano l'esperienza del campo-scuola estivo delle varie organizzazioni cattoliche (Azione Cattolica, Scout, ecc.) **con un'esperienza culturale legata ai laboratori didattici** incentrati sul restauro degli affreschi. La struttura del Complesso (che offre al piano primo la digitalizzazione e catalogazione di testi antichi provenienti dall'archivio della Parrocchia e dalle Parrocchie facenti parte della forania "Santa Maria della Chiesa", sala lettura, salette di consultazione, piccolo ristoro, ricostruzione cella monastica, ricostruzione farmacia medievale/videomapping; al piano terra spazi per la didattica, luoghi per la riflessione personale), la vicinanza a varie località marine sono i nostri punti di forza "strutturale" attorno a cui costruiremo questa proposta.

Altre esperienze simili in Italia registrano ottimi risultati con trend di crescita molto incoraggianti e su questi modelli virtuosi si intende sviluppare la nostra offerta.

Dal portale ufficiale dell'Azione Cattolica (fonte: https://azionecattolica.it/promozione/case-per-campi?order=field_prov_casa_value&sort=asc) nella provincia di Lecce non risultano registrate, e dunque, promosse e convenzionate, strutture di ricezione attrezzate per soddisfare una domanda di mercato già strutturata, presente e dal trend in forte crescita.

La promozione immaginiamo avvenga sì in modo indotto, attraverso le attività di comunicazione immaginate, che anche tramite il passaparola.

Attraverso le attività di Summer School, campo-scuola, visite didattiche attorno al complesso ruoteranno annualmente migliaia di fruitori che potranno diventare altrettanti promotori del nostro complesso.

Le attività promozionali si baseranno invece, sulla realizzazione di un portale web e sulla massiccia presenza nei social network, così come si è descritto analiticamente nel box dedicato.

L'importanza della struttura e le soluzioni di fruizione e valorizzazione messe in campo dal presente progetto, di sicuro saranno una spinta promozionale a carattere culturale notevole.

Il presente progetto è particolarmente spinto verso le nuove tecnologie per quanto riguarda tutto l'apparato di fruizione e valorizzazione. Per quanto concerne la comunicazione e promozione, porteremo avanti una strategia mista fra digitale e interventi sul territorio, cercando di raggiungere un altissimo grado di penetrazione, questo perché occorre costruire da zero una identità del Complesso, a partire dal rapporto con la comunità di Racale; **occorre far riconquistare al Complesso di Santa Maria La Nova una centralità di simbolo cittadino.** Una volta permeato il tessuto locale, sarà molto più facile poter promuovere il progetto al di fuori del territorio locale.

In base agli obiettivi sopra dichiarati, **la prima fase del piano di comunicazione, sarà molto spinta sulla narrazione e sul coinvolgimento emotivo (engagement),** ragion per cui nel cronoprogramma delle attività **la realizzazione dei profili social dedicati e del portale web saranno le prime azioni da realizzare, perché vogliamo raccontare tutti passaggi della rinascita di questo pezzo di storia civica, a partire dai lavori di cantierizzazione di riqualificazione.** Lo staff della comunicazione dovrà necessariamente dialogare con regolarità anche con lo staff tecnico e col RUP.

Come si evince dal Computo Metrico, la comunicazione avrà un peso molto importante sul progetto e si svilupperà per fasi e step molto ben standardizzati. Si presentano le seguenti Fasi in base agli obiettivi che si intendono raggiungere e non in base ad un ordine cronologico.

Fase 1. Il Racconto della rinascita. Si racconteranno, dal principio, le fasi legate ai lavori di riqualificazione, stimolando la curiosità della comunità di Racale per arrivare ad ottenere interesse e coinvolgimento. Per questo obiettivo la presenza sui social sarà fondamentale e verrà garantita da account e pagine dedicate su Facebook, Instagram, Twitter e Youtube con una strategia integrata.

Fase 2. Brand identity e posizionamento. Di seguito alla realizzazione dell'immagine coordinata, sarà fondamentale l'utilizzo della **comunicazione on line per il corretto posizionamento del nostro prodotto**. In questa fase, sarà determinante l'analisi del "contesto interno" e dei propri punti di forza su cui creare un vantaggio competitivo. Ci muoveremo sia come offerta di alta formazione che come offerta didattica divulgativa e questo aspetto sarà tenuto in debito conto da chi curerà questi aspetti della comunicazione.

Gli strumenti digitali, saranno utilizzati anche per la vendita del merchandising brandizzati (costi previsti nel computo metrico).

Fase 3. Web reputation. Uno degli errori più comuni è la scarsa cura della reputazione sul web, specie per quanto riguarda il "post" di un evento; su questo aspetto, però, si creano i feedback degli utenti e la reputazione del marchio. Questo aspetto sarà particolarmente curato dalla nostra **comunicazione digitale**.

Fase 4. Coinvolgimento. Il livello di comunicazione a cui si tende è quello che ci possa garantire un alto coinvolgimento degli utenti digitali. Le attività dei laboratori sugli affreschi, il lavoro con le scolaresche, i momenti dedicati alle manifestazioni artistiche, sono tutte attività che naturalmente predisposte a creare e incrementare il dibattito sui canali social che è uno strumento fondamentale per implementare l'engagement.

Perno della promozione e comunicazione digitale sarà il portale web che verrà utilizzato sia come vetrina delle attività che come strumento di lavoro su cui veicolare eventualmente settori o blog di approfondimento risultanti necessari delle attività realizzate. Sarà uno strumento realizzato in modalità responsive e anche il portale beneficerà di campagne di promozione utili a facilitare l'indicizzazione dei maggiori motori di ricerca.

I video promozionali veicolati attraverso i social saranno uno strumento privilegiato, specie per raggiungere i target più giovani, in particolare, per quanto riguarda la promozione dei pacchetti di turismo culturale-religioso. Stesso utilizzo sarà fatto con le immagini, che dovranno sempre accompagnare i post sui social per aumentarne l'appeal.

La mail marketing sarà un altro strumento utilizzato per la promozione delle attività realizzate e per tenere informato il pubblico potenziale rispetto alle attività realizzate, ma anche per veicolare informazioni utili a fidelizzare i propri utenti.

In modo analitico e sintetico, si prevede di realizzare le seguenti attività di promozione e comunicazione:

- Creazione di contenuti testuali e grafici;
- creazione e invio di newsletter;
- creazione e pubblicazione di post sui social attivati;
- gestione e ottimizzazione di campagne su Google Ads;
- gestione campagne rete di ricerca e display;
- gestione e ottimizzazione di campagne su Facebook Ads;
- sponsorizzazione post FB.

Racale 05 settembre 2019



dearcstudio

arch. francesco sicuro - via risorgimento n. 1 racale - 338.8493913
dearc.fsicuro@tiscali.it - francesco.sicuro@archiworldpec.it

geom. emanuele attanasio - via e. fermi n. 27 racale - 380.4129272
attageom@tiscali.it - emanuele.attanasio@geopec.it