

PROGETTO PASSIONRUINS (PARU)

L'obiettivo del progetto PassionRuins (PaRu) è quello di creare un nuovo modello di business attinente al settore culturale e creativo, legato in particolare all'archeologia e al teatro. Il progetto è assolutamente unico in quanto la combinazione della tematica archeologica con quella teatrale innalzerà la profonda tradizione dei paesi coinvolti ricchi di storia da un altro punto di vista.

Il progetto partendo da un contesto paesaggistico ricco di storia e cultura (il Parco archeologico culturale del Tusculum vicino Roma) vuole sperimentare un modo di fare cultura innovativo e interattivo coinvolgendo non solo altre organizzazioni culturali europee, ma soprattutto la cittadinanza.

In tal modo il cittadino non sarà più solamente il fruitore delle attività e degli eventi culturali e creativi, ma sarà egli stesso l'ideatore, il realizzatore della vita cultura del proprio paese. Si parla pertanto di cultura partecipata che consentirà di allargare la platea dei fruitori "soliti" della cultura locale, regionale e europea.

La gestione partecipata della cittadinanza sarà sperimentata coinvolgendola in varie attività (co-working archeologico sia sul campo che in laboratorio, creazione di sentieri culturali originali e interattivi, laboratorio della creatività con creazione di materiale multimediale (proiezioni 3D) e virtual gallery, workshop teatrali con utilizzo di tecnologie nuove. Insomma la creazione di un vero e proprio laboratorio delle idee [POLO CULTURALE] che abbia una duplice valenza sociale ed economica.

Questo verrà reso possibile attraverso l'attuazione di un metodo di outdoor co-working (sul campo) e in laboratorio in spazi dedicati (co-working e spazi di co-creatività) permettendo migliori performance e bassi costi di produzione.

Il progetto vuole creare un modello di business legato al settore culturale e creativo sfruttando (attraverso la tutela, valorizzazione, promozione, gestione e comunicazione dei beni culturali) la ricchezza paesaggistica e storica dei luoghi, facendo di essi il punto di forza per impattare le comunità dal punto di vista sociale ed economico.

L'obiettivo del progetto sarà realizzato attraverso un approccio che presti attenzione all'ambiente e a preservare la naturalezza dei territori. Il progetto verrà sviluppato prestando attenzione al legame tra sviluppo urbano ed eredità culturale, all'archeobiologia (archeobotanica, zooarcheologia, antropologia), attivando dei laboratori di costruzione partecipata di arredi e cartellonistica dell'area attrezzata con materiali di recupero secondo un progetto di riqualificazione dello spazio, attivando un percorso di archeologia sostenibile attraverso la manipolazione dei reperti.

La creazione del nuovo modello di business sarà sviluppato attraverso l'ampliamento dell'audience culturale e attraverso la transnazionalità degli artisti e esperti archeologici, storici, ricercatori.

Riguardo all'AUDIENCE DEVELOPMENT:

- Sviluppo di nuovi metodi e palcoscenici per favorire l'informazione e l'interazione (sviluppare un modello di lavoro che raccolga e strutturi informazioni sui siti storici e gli scavi, che renda possibile l'interazione con l'audience). Questo implica un approccio olistico sulla gestione dell'informazione durante uno scavo o lo sviluppo di un sito storico; e l'attuazione di giochi interattivi svolti tra l'audience e il palcoscenico per quanto riguarda le attività teatrali.

- Rafforzamento della gestione partecipata del settore culturale con l'attivazione di specifici laboratori e co-working space.
- Sperimentazione di percorsi culturali, originali e fruibili (sia dal punto di vista scientifico che logistico) attraverso il coinvolgimento dei cittadini con camminate e ricerche nei quartieri periferici della città.
- Sperimentazione di workshop teatrali con tecnologie nuove.

Riguardo alla TRASNAZIONALITA' del progetto:

- La partecipazione di diversi paesi europei (Italia, Grecia e Svezia) offre una valida opportunità per discutere tematiche quali:
 - a) Quale informazione è rilevante durante i diversi step del lavoro?
 - b) Cos'è importante per le diverse tipologie di audience?
 - c) Com'è possibile creare interazione con l'audience?
- Scambio e apprendimento reciproco sulle metodologie di scavo, tecniche e tecnologie utilizzate, scambio e apprendimento reciproco riguardo la gestione di workshop teatrali, e co-produzione di performance teatrali.
- Scambio riguardo alla metodologia e tecnologia usata per condurre indagini geofisiche, campionamento e recupero dei resti, realizzazione della base cartografica digitale del sito archeologico, documentazione e disseminazione dei risultati ottenuti.

ATTIVITA' PREPARATORIE

- 1) Visualizzazione e condivisione dei contenuti scientifici che ogni partner può mettere a disposizione per la costruzione di attività di valorizzazione (Responsabile CESTER IMPRESA SRL)
- 2) Analisi e studio di una strategia per la massimizzazione dell'audience development (Responsabile ARENDUS per parte relativa al settore archeologico, e CENTRE OF HIGHER EDUCATION IN THEATRE per la parte relativa al settore teatrale).

ATTIVITA' DI PROGETTO

- 1) KICK OFF MEETING (Responsabile la CM) in Bruxelles con la partecipazione dei referenti comunitari e il project leader di ogni partner di progetto (Mr. Rodolfo Salvatori per la XI COMUNITA' MONTANA DEL LAZIO CASTELLI ROMANI E PRENESTINI, Ms. Andreina Ricci per CesterImpresa Srl, Mr. Christian Hoffman per ARENDUS AB, Mr. Nicholas Kamtisis per il CENTRE OF HIGHER EDUCATION IN THEATRE STUDIES).

Il Kick off sarà il primo momento di confronto tra partner per la ridefinizione dei ruoli, responsabilità, allocazione del budget e deadline amministrative.

- 2) CO-WORKING ARCHEOLOGICO (Responsabile C.M. con il supporto della CSIC come subcontractor, CesterImpresa Srl e ARENDUS AB come partners)
 - a) Attività sul campo (scavo, ricognizione topografica, indagini geofisiche, rilievo e analisi tecnica delle strutture, campionamento per il recupero dei resti, realizzazione della base cartografica digitale del sito)
 - b) Laboratori (flottazione dei campioni di scavo finalizzata al recupero dei resti archeobotanici; attività di prima schedatura e conteggio dei reperti ossei, marmi, monete ecc.; catalogazione e analisi reperti archeofaunistici; laboratori di primo restauro).

Sono previste due sessioni di co-working archeologico una in Italia e una in Svezia.

- 3) COMUNICAZIONE E MEDIAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE (Responsabile ARENDUS AB con il supporto di tutti i partner)

Sviluppare nuovi metodi e palcoscenici per l'informazione del patrimonio culturale. Il progetto intende anche studiare il sistema museale nazionale dei vari partner per renderlo più attrattivo e dinamico ed essere capace di allargare la platea dei fruitori. Lo scopo è quello di sviluppare una strategia ad hoc per ogni target group anche con il supporto di tools 2.0., che sicuramente potrà facilitare la transnazionalità delle collezioni e rafforzare il senso di appartenenza ad una cultura "Europea".

- 4) WORKSHOP TEATRALI, E CO-PRODUZIONE DI PERFORMANCE TEATRALI (Responsabile CENTRE HIGHER EDUCATION IN THEATRE in collaborazione con la CM in particolare il coinvolgimento dell'ETI Roman Theatrer e con l'Istituto Nazionale del teatro drammatico di Siracusa).

Workshops, lectures, traveling theater performances, interactive games per bambini e giovani con l'utilizzo di nuove tecnologie, proiettori su schermi con informazioni educative sulla storia del teatro con modelli viventi in costumi storici, scarpe e maschere.

- 5) CREAZIONE DI PERCORSI CULTURALI ORIGINALI E FRUIBILI ATTRAVERSO L'UTILIZZO DI DIVERSI SUPPORTI TECNOLOGICI (Responsabile CESTER IMPRESA SRL in collaborazione con la CM, e ARENDUS).

Nell'ambito di questa attività la partecipazione dovrà prevedere camminate o ricerche nei quartieri periferici della città, a rintracciare resti archeologici già contenuti in un database on line, ma da studiare da un punto di vista della fruizione, sia logistica che scientifica. Si dovrà sperimentare l'ideazione di percorsi originali, fruibili, che possono avere una duplice valenza: sociale ed economica. Primo perché possono essere atti a trasmettere ai cittadini la consapevolezza del valore storico dei loro quartieri; secondo perché possono attrarre una rete turistica alternativa, interessata a conoscere un'altra archeologia, oltre quella fruita dai più comuni flussi turistici rivolti alle aree archeologiche più conosciute.

La metodologia che verrà sperimentata sarà oggetto di analisi e valutazione per poi essere replicata in Svezia con lo stesso obiettivo di creare dei percorsi culturali originali che diano luce a siti archeologici poco conosciuti o oscurati dalla vicinanza di siti storicamente di importanza rilevante.

- 6) LABORATORIO DI COSTRUZIONE PARTECIPATA – SVILUPPO URBANO ED EREDITA' CULTURALE (Responsabile è la CM)

Laboratorio di costruzione partecipata di arredi e cartellonistica dell'area attrezzata e dell'area archeologica con materiale di recupero secondo un progetto di riqualificazione dello spazio con il coinvolgimento di architetti e cittadini che vivono il Parco archeologico.

- 7) VALUTAZIONE

Verranno utilizzati precisi indicatori di performance. La valutazione avverrà in itinere e come procedura finale.

- 8) DISSEMINAZIONE

E' prevista la pubblicazione online di un Handbook digitale che sarà comunque distribuito durante il meeting finale di presentazione dei risultati del progetto a tutti i partecipanti attraverso un supporto USB.

Sono previsti diverse conferenze di disseminazione, almeno uno in ogni paese coinvolto.

Sarà cura di ogni partner contribuire alla disseminazione.

ESTIMATED BUDGET

	ORGANISATION	EU COFINANCING	PARTNER CONTRIBUTION*	TOTAL
APPLICANT	CM	79.920,00	53.280,00	133.200
PARTNER 1	CESTERIMPRESA SRL SPIN OFF	39.960,00	26.640,00	66.600,00
PARTNER 2	ARENDUS	39.960,00	26.640,00	66.600,00
PARTNER 3	CENTRE OF HIGHER EDUCATION IN THEATRE STUDIES	39.960,00	26.640,00	66.600,00
	TOTAL	199.800,00	133.200,00	333.000,00