

The Unknown Creation è un'azienda che opera nel campo del marketing e della creatività dal 2006: la sua caratteristica principale è la versatilità, con una forte propensione per l'immagine e il digitale.

L'agenzia è capace di rispondere con efficacia e disinvoltura alle diverse necessità del mercato, si tratti di marketing convenzionale o campagne unconventional e di interpretare le esigenze di soggetti diversi.

L'azienda ha maturato esperienza anche nell'attività di organizzazione di eventi, erogando, grazie a partnership consolidate, numerosi servizi all'utente: dalla selezione delle location e la logistica, alla realizzazione di tensostrutture; dal personale tecnico con service video e luci alla comunicazione&ufficio stampa.

Il suo valore aggiunto è la possibilità di gestire un progetto in tutti i suoi passaggi: dall'idea creativa alla produzione esecutiva, infatti, ogni dettaglio viene curato in prima persona dall'azienda, che ai propri clienti offre una consulenza mirata su ogni attività.

1. INTRODUZIONE

The Unknown Creation propone la sua idea progettuale in un'ottica di potenziamento, dinamizzazione e reinterpretazione dei contenuti culturali già presenti all'interno di un Luogo della Cultura, attraverso digitalizzazione e nuove tecnologie innovative.

Il luogo prescelto per ospitare il progetto è la Biblioteca Comunale "Giovanni Coletti" di Zagarolo (<https://www.facebook.com/bibliotecazagarolo/>), sita all'interno di Palazzo Rospigliosi, una Dimora Storica del Lazio che ospita al suo interno oltre alla Biblioteca Comunale, anche il "Museo del Giocattolo" e lo "Spazio Attivo" di LazioInnova.

La Biblioteca è intitolata a "Giovanni Coletti" e ha iniziato la sua attività nel 1974. È sita al piano terra dell'ala Est di Palazzo Rospigliosi ed occupa una superficie di circa 150 metri quadri, possiede un patrimonio di circa 15.000 documenti ed è strutturata in 4 diverse sale, compresa una sala lettura con circa 20 posti.

La Biblioteca fa parte del Sistema Bibliotecario Prenestino, un sistema associato di biblioteche gestito dalla Comunità Montana dei Castelli Romani e Prenestini, nato nel marzo del 2003 grazie ad una convenzione firmata dagli allora sindaci dei sei Comuni fondatori: Cave, Galliciano nel Lazio, Genazzano, Palestrina, San Cesareo e Zagarolo. Il Sistema Bibliotecario oggi conta otto biblioteche: si sono aggiunte Labico e San Vito Romano.

La biblioteca Giovanni Coletti, nell'ambito della sua funzione di raccordo tra contesti culturali affini, ha presentato, in questi ultimi anni, incontri letterari con autori e si è fatta promotrice di eventi atti alla promozione artistico-culturale del patrimonio territoriale, eventi spesso collegati alle vicende caravaggesche, come la presentazione del libro "La notte dell'angelo" di Luca Desiato, Oscar edito dalla Mondadori, in cui si racconta la vita scellerata di Caravaggio e la sua fuga a Zagarolo.

Infatti, il Pittore nel 1606 fu ospite della famiglia Colonna. Sono state realizzate visite guidate teatralizzate dove la presenza del pittore seicentesco mantiene un ruolo centrale; così come le

ricerche storiografiche sul suo soggiorno in area gabina e gli studi iconografici sulle tele che si ipotizza siano state dipinte nel Castello di Zagarolo (Cena in Emmaus conservata a Milano, San Francesco che riceve le stigmate di Cremona e forse una Maddalena penitente andata perduta).

Sulle esperienze del Caravaggio si innesterà l'esperienza legata all'agumented reality book e all'interactive book, dando luogo ad una Biblioteca innovativa in cui sperimentare diversi modelli di apprendimento attraverso i new media e gli storytelling interattivi. I testi, le illustrazioni e il luogo stesso diverranno lo spazio interattivo sul quale e attraverso il quale il visitatore potrà informarsi e formarsi in maniera originale.

La biblioteca "Luigi Coletti" diverrà un luogo in cui la cultura convive con la tecnologia e la tecnologia si nutre della cultura in un processo osmotico e di reciprocità.

2. CARAVAGGIO ESCAPE

Lo scopo del progetto è quello di coniugare l'esperienza dello studio e della lettura tradizionale con un'esperienza che includa anche dei momenti di estensione dello spaziotempo attuale, per mezzo di contenuti digitali interattivi di tipo immersivo che possano aumentare ed integrare il grado di percezione del lettore/visitatore.

Il visitatore si troverebbe all'interno di un'esperienza multimediale che mette in relazione reale e virtuale in un dialogo tra letteratura e tecnologia al fine di far rivivere e comprendere in prima persona l'essenza del testo che si sta leggendo, dell'enciclopedia che si sta studiando o del catalogo che si sta consultando.

L'iniziativa si rivolge ad un pubblico ampio ed eterogeneo, radicato sul territorio e non: in primo luogo agli alunni degli Istituti di Formazione di ogni ordine e grado; ma anche ai visitatori occasionali, desiderosi di nuove esperienze culturali, alle comunità culturali e ai cultori dell'arte e della materia; infine agli appassionati di esperienze interattive, partecipate e innovative.

L'idea progettuale parte dal fatto che storia e letteratura si intrecciano. Tale assunto è il punto di partenza per costruire uno storytelling multimediale con strumenti innovativi e nuove tecnologie per la cultura, tra i quali l'agumented reality, i new media e sistemi di realtà virtuale, capaci di dinamizzare il contenuto tradizionale delle opere della Biblioteca, ridefinendola come spazio culturale interattivo, in cui la tradizionale fruizione culturale incontra le più moderne tecnologie e crea rapporti stimolanti tra contenuto culturale e luogo in cui il contenuto è custodito.

La Biblioteca accoglie al suo interno innumerevoli testi, cataloghi, saggi, etc. che, narrando o rappresentando vicende incredibili, mettono in rapporto la biblioteca con il resto del mondo.

Uno degli episodi più importanti sarà il punto centrale dell'idea progettuale: la fuga del Caravaggio a Zagarolo. Il Caravaggio, infatti, nel 1606, fu ospite in Palazzo Rospigliosi, dimora della famiglia Colonna e qui dipinse alcune delle sue importanti opere. Le fonti storiche che accertano la presenza

del pittore a Zagarolo ci vengono fornite dal Mancini e dal Bellori che lo citano rifugiato nei possedimenti della famiglia Colonna durante la fuga da Roma verso Napoli.

Saranno selezionate alcune opere (testi, romanzi, cataloghi, ecc.) e precisamente quelle riferite alla vita del Caravaggio, con il fine di realizzare un tour. All'interno di questo, attraverso specifiche applicazioni, potranno essere selezionati dei testi (romanzi, cataloghi, ecc.) di maggior interesse per poter fruire, attraverso la realtà aumentata, di contenuti aggiuntivi.

Attraverso la digitalizzazione dei contenuti, si produrrà la piattaforma su cui innestare le esperienze immersive in realtà aumentata (e realtà virtuale) che restituiranno al fruitore contenuti e suggestioni interattive capaci di creare un suggestivo rapporto tra il supporto classico (Libro, Catalogo, ecc.) e il luogo in cui è custodito. Sfogliare un testo tradizionale vorrà dire aprire mondi inaspettati.

Una lettura, un viaggio, una installazione, un'avventura, una formazione è ciò che il fruitore potrà ricevere da tale esperienza che si porrà come modello replicabile per altri eventuali testi ed opere in generale.

3. UN PROGETTO INNOVATIVO

La tecnologia svolgerà il ruolo di contributo aggiuntivo alla tradizionale fruizione dei contenuti letterari permettendo l'incontro tra l'immagine e l'immaginario in una dialettica interattiva tra testo (supporto), luogo (spazio) e lettore (spettatore).

L'interazione delle nuove tecnologie con l'ambiente circostante è stretta e fa riferimento a tutti gli aspetti della sua identità, dalla storia all'architettura, dalla struttura spaziale alla cultura.

La digitalizzazione delle opere custodite nella Biblioteca Luigi Coletti consentirà di realizzare un tour virtuale che veicolerà i contenuti della Biblioteca su piattaforme digitali rendendolo fruibile su scala internazionale. All'interno dello stesso tour, attraverso specifiche applicazioni, potranno essere selezionate delle opere di maggior interesse fruendo, attraverso la realtà aumentata di contenuti aggiuntivi.

4. CRITICITÀ

La portata innovativa di un'iniziativa come "Caravaggio Escape" potrebbe non essere adeguatamente sfruttata ed apprezzata da tutti quegli utenti con bassa dimestichezza nell'utilizzo delle nuove tecnologie. Per facilitare gli utenti in queste operazioni viene prevista l'assistenza del personale della Biblioteca, affinché questi ultimi possano interagire sia con i contenuti informativi/multimediali disponibili sia con il sistema storytelling che con il tour virtuale. Agevolati in questo modo, anche gli utenti meno avvezzi all'uso di applicazioni digitali potranno procedere autonomamente. Ulteriori criticità possono riguardare la fase di realizzazione della soluzione

informatica. Le azioni necessarie a superare tale criticità sono basate sul pieno coinvolgimento di esperti nel settore informatico con cui la società intende collaborare.

5. RISULTATI ATTESI

Il format si porrà come modello replicabile per altri contesti culturali e Luoghi della Cultura in generale, affinché venga donata al visitatore un'esperienza di visita innovativa ma soprattutto immersiva.

L'azienda The Unknown, da sempre impegnata nell'organizzazione di eventi, fiere e manifestazioni intende promuovere, tramite questo innovativo evento, la sua attività e farsi conoscere per la sua professionalità, competenza e serietà. Conseguentemente al successo dell'iniziativa, che attirerà numerosi visitatori e curiosi, si prevede senza dubbio un aumento delle richieste di collaborazione con l'azienda proponente da parte delle realtà culturali e non.

Anche la Biblioteca, già sede di eventi, conferenze ed altre manifestazioni trarrà giovamento dal nuovo progetto che, attirando l'interesse dei visitatori, incrementerà l'attenzione nei confronti di questo Luogo della Cultura.