

PROGRAMMA DIDATTICO

Il master è destinato a futuri **tecnici 3D per il patrimonio culturale**. Il percorso fornisce gli strumenti per la comunicazione dei beni culturali attraverso l'utilizzo creativo e alla portata di un vasto pubblico della computer grafica 3D.

- Racconto del patrimonio culturale: dalle fonti alla divulgazione di una storia
- Cinema, gaming e stampa 3D al servizio dei monumenti
- Visual effects, Augmented Reality e Virtual Reality
- Fotogrammetria e modellazione 3D per riprodurre l'architettura
- Camere e droni per catturare la realtà
- Condivisione e comunicazione del prodotto multimediale

POSSIBILE
COPERTURA
TOTALE DEI
COSTI

ISCRIZIONI
ENTRO
25 MAGGIO

segui **#3dpatrimonioculturale**


con la direzione scientifica di
e f f e n e v e

CHI PUO' PARTECIPARE

Laureati vecchio ordinamento, triennale, specialistica o magistrale o titolo equipollente rilasciato da Università straniere.

INFO E ISCRIZIONI

Responsabile Dott.ssa Mancino Rosalba
+39 347 6394647 - +39 388 6907200

 www.facebook.com/eudaimoniaformazione/

DURATA

La durata complessiva è di **900 ore** di cui **600** di aula e **300** tra project work e stage

SEDE

C/da Complanare Tufaroli, 99/H - Potenza

progettazione

MASTER IN COMPUTER GRAFICA 3D PER IL PATRIMONIO CULTURALE

- organizzazione e coordinamento **Eudaimonia s.r.l.s.**
- progettazione del percorso formativo **effenove s.r.l.s.**

1. RACCONTARE IL BENE CULTURALE	6
1.1 Il patrimonio culturale in Basilicata	6
1.2 Il patrimonio culturale e il cinema	7
1.3 Il patrimonio culturale e il gaming	7
1.4 Il patrimonio culturale e la visual art	7
1.5 La stampa 3D e il patrimonio culturale	8
1.6 Il patrimonio culturale e i musei	8
1.7 il patrimonio culturale e l'accessibilità	8
2. ELEMENTI NORMATIVI E LICENZE APERTE	8
2.1 Normativa sui beni culturali	8
2.2 Licenze Creative Commons per i beni culturali - contenuti digitali aperti e piattaforme del sapere libero	9
3. IL MATERIALE PER IL PRODOTTO MULTIMEDIALE	9
3.1 La storia da raccontare	9
3.2 Produzione esecutiva	10
4. RIPRESE ED ELEMENTI DI REGIA	10
5. LA COMPUTER GRAFICA PER IL PATRIMONIO CULTURALE	11
5.1 Scansione del patrimonio culturale	11
5.2 La modellazione 3d	11
5.3 Montaggio	11
5.4 L'animazione 3D	12
5.5 Editing, lettering e post produzione	12
6. IL PATRIMONIO CULTURALE IN AR o VR	12
7. COMUNICARE IL PRODOTTO REALIZZATO ED ELEMENTI DI MARKETING	13

IL MASTER

Il patrimonio culturale è una priorità che in Italia, più che altrove tra gli altri Paesi dell'Unione Europea, è motore di un evidente potenziale di sviluppo economico. Secondo la fondazione Symbola (Fondazione per le Qualità italiane), l'intera filiera vale 260 miliardi di euro, di cui 30 nel solo turismo culturale. La Basilicata è la regione che forse più di altre nel Paese ha grandi margini di crescita nel settore, grazie a un rilevante patrimonio culturale e monumentale da valorizzare e mettere a sistema, per una fruizione allargata e innovativa. A tal proposito le nuove tecnologie sono strumenti potenti per costruire forme di narrazione e valorizzazione del patrimonio dall'inestimabile valore: forme che vanno progettate e comunicate tenendo presente molteplici fattori, quali target di riferimento, normative collegate, strategie di fundraising.

La computer grafica 3D è uno degli strumenti più interessanti oggi a disposizione per custodire e valorizzare il patrimonio artistico e monumentale. La computer grafica 3D, infatti, viene utilizzata sia per sviluppare progetti con la tecnologia immersiva (VR, Oculus Rift, Oculus Touch) e per la realtà aumentata (AR) sia per produrre prodotti multimediali o cinematografici (video, projection mapping, installazioni artistiche), capaci di parlare di specifici contenuti culturali in modo emozionante e interattivo. La scansione del patrimonio culturale, da modellare grazie alla CG 3D, permette inoltre di avere sempre a disposizione i modelli di monumenti, beni architettonici, opere d'arte porzione di patrimonio, da poter archiviare e utilizzare nel futuro.

A dispetto di un immaginario collettivo che lega la CG 3D ai soli effetti visuali per i kolossal del cinema internazionale, questo linguaggio – che è insieme strumento e modalità espressiva – ha svariate possibilità applicative per la realizzazione di scenari culturali.

Il master, destinato a futuri tecnici 3D per il patrimonio culturale, vuole fornire gli strumenti per l'ideazione di progetti di comunicazione dei beni culturali basati su un utilizzo creativo e alla portata di un vasto pubblico della computer grafica 3D.

A tale scopo sarà necessario inserire gli allievi nell'intero processo ideativo e realizzativo del progetto di valorizzazione del bene. Si tratta di un percorso progettuale che non si limita alla modellazione 3D dell'oggetto culturale da raccontare e far fruire, ma che, attraverso varie tecniche e il contributo di docenti esperti, sviluppa fasi progettuali legate alla ricerca di informazioni, alla costruzione dello storytelling, alla scansione e alle riprese video, per arrivare alla realizzazione del prodotto e alla sua stessa promozione tramite campagne di marketing e comunicazione istituzionale.

Gli allievi si confronteranno, inoltre, con il contesto normativo in cui operare: saranno forniti elementi necessari alla comprensione delle norme e dei limiti entro cui svolgere attività incentrate sul patrimonio culturale. Sarà discusso anche il contesto entro cui sviluppare un progetto di valorizzazione di un bene culturale basato sulla computer grafica 3D: perché per arrivare a poter promuovere un prodotto è necessario avere in partenza trovato, attraverso varie possibilità di fundraising, le risorse per rendere sostenibile il progetto.

Il master in *computer grafica 3D per il patrimonio culturale* propone dunque un percorso articolato, basato proprio sulla consapevolezza, tipica dei tempi contemporanei, di immaginare la comunicazione di beni, prodotti e servizi (materiali o immateriali) coinvolgendo esperienze e capacità diverse, con un approccio necessariamente multidisciplinare. Le diverse docenze si alterneranno in modo continuo, attraverso la collaborazione tra discipline e competenze.

L'intero corso sarà sviluppato con un continuo incrocio di teoria e pratica. Fin dalle prime lezioni gli allievi saranno accompagnati nella progettazione di un prodotto comunicativo e narrativo di un bene culturale, capace di aumentare la realtà, basato sulla computer grafica 3D. Il percorso sarà inserito nella realtà: gli allievi lavoreranno concretamente su un progetto di valorizzazione del patrimonio culturale e su un bene specifico, da individuare all'avvio del master.

ENTE PROPONENTE Eudaimonia | in collaborazione con effenove s.r.l.s.

DURATA DEL CORSO Il corso ha una durata di 900 ore: 600 ore saranno sviluppate attraverso lezioni in aula e 300 ore saranno svolte attraverso projectwork, workshop e stage presso le aziende.

PROGRAMMA

1. RACCONTARE IL BENE CULTURALE

La commissione Franceschini, nel corso dei suoi lavori, assegnò per la prima volta un significato forte al termine *bene culturale*: tutto ciò che costituisce testimonianza materiale avente valore di civiltà. La definizione, da quel momento utilizzata come benchmark per tutte le azioni pubbliche sul patrimonio culturale, segnava lo scarto concettuale e il «superamento della concezione estetizzante del “bello d’arte” e l’introduzione di una concezione storicistica».

La ricerca storica e un’accurata indagine sulle informazioni sono momenti fondamentali per l’attivazione del processo. Individuato il bene culturale su cui realizzare il progetto di valorizzazione e comunicazione, gli allievi saranno accompagnati nello studio del bene e del contesto storico e artistico in cui esso ha avuto la sua genesi. La ricerca e la raccolta di informazioni, storie e testimonianze legate al patrimonio culturale oggetto dell’attività sarà la prima fase concreta di costruzione del prodotto multimediale.

Gli allievi saranno guidati nella ricerca di fonti storiche, potranno realizzare interviste e sviluppare un’indagine a partire da testi o testimonianze di esperti e ricercatori: vivranno così in prima persona la fase preliminare necessaria a scrivere il soggetto o lo script di qualunque prodotto multimediale.

«La comunicazione, pur non essendo il rimedio per sciogliere tutte le criticità, - ricorda il MIBACT nel proprio portale - ha un ruolo importantissimo nella promozione del nostro patrimonio artistico e culturale; è uno strumento imprescindibile per consentire ai cittadini di riappropriarsene e determina il modo in cui il patrimonio stesso viene percepito e reso pienamente fruibile.»



1.1 Il patrimonio culturale in Basilicata

La Giunta regionale, con DGR n.1198 del 2014, ha dato il via a una complessa ricognizione del patrimonio culturale lucano, indirizzando la classificazione secondo una prima distinzione tra patrimonio tangibile e intangibile: tutti i 131 Comuni della Regione hanno a disposizione una collezione preziosa di beni architettonici, monumenti, personaggi storici o tradizioni.

Per anni la Basilicata è stata considerata una regione ai margini dei grandi flussi turistici, ma oggi, complice la nomina di Matera a Capitale europea della Cultura 2019, sta vivendo una stagione di grande riconoscibilità.

In Basilicata il patrimonio culturale parla di tutte le epoche storiche: preistoria, impero romano, medioevo, età moderna fino alla contemporaneità. Un territorio ricco che va solo raccontato bene.

1.2 Il patrimonio culturale e il cinema

A partire da “The Passion” fino al più recente remake di “Ben Hur”, passando per serie televisive come “Sorelle” o il fortunato “Un paese quasi perfetto”, proprio la Basilicata ha dimostrato quanto possa funzionare il binomio cinema-turismo. Ma la dinamica di crescita dei flussi turistici legati alla fruizione di location rese famose da cinema e TV coinvolge l'intero Paese; basti pensare alle Gole di Alcantra, scelte da Matteo Garrone per il suo “Il racconto dei racconti”, alla spiaggia del “Commissario Montalbano”, al Forte di Bard in Val d'Aosta, set di “Avengers age of ultron”.

La relazione tra cinematografia e patrimonio culturale è tale che il MIBACT e l'Istituto Luce, in collaborazione con l'Italian Film Commission, ha creato un portale, *Italy for Movies*, dedicato proprio alle location e agli incentivi per le produzioni.

1.3 Il patrimonio culturale e il gaming

Di recente, proprio il portale *Italy for Movies* ha aggiornato il proprio database con i videogiochi ambientati in Italia. La sezione “Mappa Film & Game” del portale sta diventando una sorta di elenco in progress di siti italiani che hanno ispirato gli sviluppatori di videogiochi nazionali e internazionali. Secondo il rapporto sullo stato dell'industria dei videogiochi in Italia, pubblicato da AESVI, il fatturato annuo di questo settore ammonta a oltre 1 miliardo di euro. A questo si aggiunge un dato: il Mibact riconosce a questa industria dal 2016 un valore culturale. «Il mercato dei videogames – ricordava un report della Fondazione Cariplo dell'ottobre 2017 -, oltre ad essere in continua evoluzione e fortemente attrattivo soprattutto per il pubblico millennials, è capace di appassionare oltre 25 milioni di videogiocatori sopra i 14 anni (poco più del 50% dei cittadini italiani). Il popolo dei gamers inoltre coincide per tipologia con il genere di pubblico che i musei italiani vorrebbero attrarre.»

1.4 Il patrimonio culturale e la visual art

Quello di “visual art” è un termine ombrello davvero molto ampio: negli ultimi decenni ha raccolto correnti, teorie e prospettive artistiche inevitabilmente sempre più intrecciate con lo sviluppo della tecnologia. Impossibile, oggi, pensare di parlare di arti visive senza ragionare in quello spazio che la cultura digitale, le connessioni e le reti mettono a disposizione. Ma come l'arte abita questo spazio? E come possono le comunità approfittarne per raccontare sé stesse?

La visual art è un processo creativo capace di collegare presente, passato e futuro. Per questo è uno dei linguaggi più sperimentati nel racconto del patrimonio culturale, che necessita di un ripensamento nella modalità di fruizione e accessibilità.

Il modulo proporrà agli studenti un excursus sulle produzioni più interessanti di visual art - non solo applicate al patrimonio culturale - in un catalogo esemplificativo che abbraccia videoclip musicale, fumetti, cinema sperimentale, illustrazione, scultura. Il modulo affronterà un percorso breve nella visual art così come è stata proposta, per esempio, dal designer Bruno Munari o del gruppo Studio Azzurro, noto in Italia per le raffinate produzioni multimediali capaci di interpretare il cambiamento sociale.

L'obiettivo del modulo è collezionare suggestioni e nozioni per poter immaginare una forma creativa con cui attivare la narrazione di una porzione del patrimonio culturale locale.

1.5 La stampa 3D e il patrimonio culturale

La stampa 3D sta raggiungendo livelli sempre più sofisticati di output, al punto che è sempre più vicino l'utilizzo massivo della stampa 3D anche in campo medico-chirurgico. Nel frattempo gli utilizzi più diffusi di questa tecnologia sono in campo ludico e in campo culturale, soprattutto per la diffusione educativa di oggetti che riproducono il patrimonio culturale. Un impiego, questo, che ha a che fare anche con la possibilità di fruizione del patrimonio culturale da parte di disabili: basta pensare alla possibilità per ciechi e ipovedenti di recuperare attraverso il tatto le forme di un monumento e comprenderne le caratteristiche.

1.6 Il patrimonio culturale e i musei

Nell'anno appena trascorso i dati diffusi dal MIBACT hanno testimoniato un incremento elevato degli ingressi nei musei italiani, con un relativo crescente interesse per le nuove forme di fruizione e le nuove modalità di allestimento che la tecnologia oggi può proporre. Nel 2016 sono stati registrati 45,5 milioni di ingressi nei luoghi della cultura statali, con conseguente incasso di 175 milioni di euro (dati MIBACT). Le nuove tecnologie possono fare leva sulla curiosità crescente e proporre nuovi storytelling del patrimonio culturale, anche nei musei: si tratta di una realtà sempre più diffusa, che conta in Italia già alcuni esempi di successo, quali l'allestimento "l'Ara com'ERA" presso il museo dell'Ara Pacis a Roma o "Van Gogh Immersive Experience" a Napoli.

1.7 Il patrimonio culturale e l'accessibilità

«La "godibilità" dei Beni Culturali da parte di persone con esigenze specifiche necessita di tutta una serie di opportunità di accesso, intese in senso lato, che permettano a tutti di scegliere, decidere ed organizzarsi in totale autonomia.» Questo è il cuore di una strategia per la fruizione del patrimonio culturale da parte di utenti con specifiche disabilità sviluppata nel corso degli ultimi ventiquattro mesi dal MIBACT.

L'obiettivo è garantire una sempre più completa fruizione, nella consapevolezza che l'accessibilità riguarda sia le barriere architettoniche per raggiungere i contenitori culturali (musei, gallerie, teatri, etc.) sia quelle sulla comprensione del contenuto da parte di chi non può fruirne con tutti i sensi a disposizione.

2. ELEMENTI NORMATIVI E LICENZE APERTE

2.1 Normativa sui beni culturali

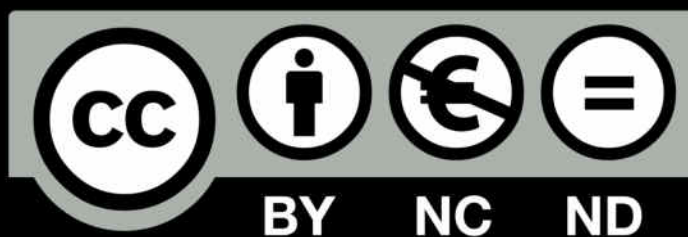
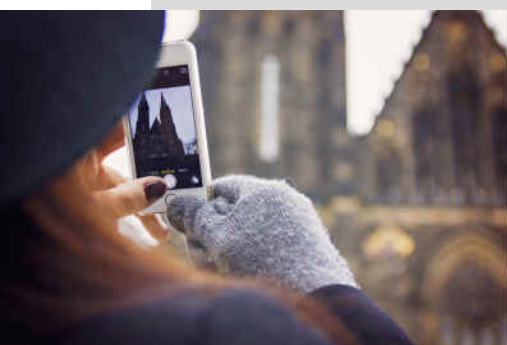
Per sviluppare un qualsiasi prodotto che abbia come protagonista (e non solo) una porzione del patrimonio culturale è necessario conoscere le norme che regolano l'approccio, l'utilizzo e la diffusione di contenuti legati allo stesso.

Gli allievi del master approcceranno alla legislazione italiana dei beni culturali, con un breve excursus storico sull'evoluzione normativa in questo settore. Nel programma di studio sono previste anche

informazioni relative al codice dei beni culturali e del paesaggio, conosciuto come “Codice Urbani”. Gli allievi dovranno essere in grado di capire, messi di fronte alla realizzazione di un qualsiasi progetto divulgativo e di fruizione del patrimonio culturale, quali sono i principali vincoli e le principali norme da tenere in considerazione nel procedere.

Le norme di riferimento dovranno, naturalmente, esser calate anche nel contesto normativo europeo.

Gli elementi normativi con cui gli allievi dovranno approcciare riguardano anche norme e regolamenti relativi all’impiego della strumentazione necessaria per le varie attività da compiere rispetto al patrimonio culturale (per esempio, le licenze necessarie e le limitazioni legate all’utilizzo di droni).



2.2 Licenze Creative Commons per i beni culturali - contenuti digitali aperti e piattaforme del sapere libero

Per realizzare un qualunque prodotto video relativo al patrimonio culturale - sia ai fini della realizzazione del prodotto stesso sia ai fini delle strategie comunicative e promozionali del prodotto – è necessario conoscere i principi normativi legati al diritto d’autore, all’utilizzo delle immagini e alle principali modalità di condivisione dei contenuti. Gli allievi saranno aggiornati circa l’evoluzione delle norme relative al diritto d’autore e alla riproduzione dei beni culturali, allo sfruttamento commerciale delle immagini e ai diritti di riutilizzo. Saranno inoltre guidati alla scoperta delle nuove modalità di pubblicazione e distribuzione dei contenuti digitali, al riconoscimento delle diverse licenze per la divulgazione delle proprie opere, all’approfondimento del concetto di “open by default”. Particolare attenzione verrà infine rivolta alle strategie di promozione del patrimonio culturale mediante i progetti Wikimedia.

3. IL MATERIALE PER IL PRODOTTO MULTIMEDIALE

Un prodotto basato sulla computer grafica 3D finalizzato a raccontare un bene culturale viene sviluppato sulla scorta di varie tecniche e diversi linguaggi.

Individuato il bene su cui costruire il racconto, ideato il soggetto del prodotto finale, si svolgeranno varie attività destinate a creare i contenuti da elaborare: video, immagini, scansioni, modelli 3D, materiale d’archivio, coperture video, grafiche.

3.1 La storia da raccontare

Selezionato il “pezzo” di patrimonio culturale su cui realizzare il prodotto multimediale, gli allievi saranno accompagnati in un percorso di ricerca e raccolta di informazioni storiche e artistiche. Svolgeranno anche una raccolta di eventuale materiale d’archivio (video e immagini). A partire dai dati storici e dalle informazioni scientifiche o da testimonianze saranno accompagnati nella scrittura dello schema di trattamento e del soggetto del prodotto multimediale finale.

3.2 Produzione esecutiva

Saranno prima forniti alcuni elementi teorici della produzione esecutiva di un qualunque progetto audiovisivo. Successivamente gli allievi si confronteranno realmente con l’iter organizzativo e logistico da compiere per sviluppare e realizzare il progetto: dai permessi istituzionali necessari per occupare le location, ai diari da compilare, alla calendarizzazione delle attività. Si tratta di operazioni di coordinamento che è bene conoscere e saper gestire qualunque sia il progetto da portare a termine.

4. RIPRESE ED ELEMENTI DI REGIA

Gli allievi si confronteranno con gli strumenti necessari alla raccolta del materiale, apprezzandone caratteristiche e indagandone le prestazioni (sicurezza, potenza, assemblaggio).

Il modulo è dedicato allo studio delle potenzialità della strumentazione per la ripresa (camere e accessori) e all’acquisizione delle nozioni fondamentali per un utilizzo consapevole di macchine fotografiche e, in generale, strumenti utili alla cattura della realtà. L’attività sarà sviluppata sia per la cattura di immagini statiche sia per la cattura di immagini in movimento (live action).

È proprio a partire da questo materiale che, nei successivi moduli del corso, attraverso il ricorso alla fotogrammetria, saranno realizzati prodotti tridimensionali.

Gli allievi del master dovranno realizzare sul campo le riprese di quella porzione di realtà (bene monumentale individuato e contesto collegato) che diventerà sia contenuto del video sia base delle future elaborazioni 3D.

Saranno inoltre forniti alcuni elementi di regia e elementi base per direzione di un video.



5. LA COMPUTER GRAFICA PER IL PATRIMONIO CULTURALE

5.1 Scansione del patrimonio culturale

Il bene individuato quale protagonista del prodotto multimediale sarà oggetto di una campagna di rilievi fotografici tramite impiego di droni e macchine digitali. Il materiale così raccolto sarà processato attraverso software specifici per la fotogrammetria, così da ottenere un modello 3D ancora grezzo e complesso del patrimonio culturale individuato.

Il modello 3D realizzato tramite il ricorso alla fotogrammetria sarà poi oggetto della lavorazione tramite software specifici per la modellazione e la scultura digitale 3D.

L'obiettivo è ottenere modelli 3D elaborati da innestare nelle immagini catturate live: il processo è quello dell'inserimento del virtuale (oggetti immaginati, riprodotti, rielaborati) nel paesaggio reale.



5.2 La modellazione 3d

Dopo le campagne di scansione del patrimonio culturale oggetto dell'intervento, gli allievi avranno a disposizione nuvole di punti e una importante mole di materiale video e fotografico per la realizzazione del modello tridimensionale del bene. Attraverso specifiche fasi di lavorazione, quali la ritopologizzazione (il passaggio da un modello denso di informazioni a uno con meno poligoni e dunque più gestibile), il lighting e la texturizzazione, gli alunni saranno in grado di realizzare un modello 3D del bene culturale individuato. Saranno ideati e realizzati modelli 3D per rappresentare personaggi, eventuali arredi, porzioni di paesaggio, non necessariamente reali.

Questo implica l'approccio alla fase del character design: si tratta della fase in cui la progettazione di un carattere (personaggio) passa per lo studio delle sue caratteristiche fisiche e psicologiche da trasmettere attraverso il segno grafico. Gli allievi utilizzeranno software specifici quali Autodesk 3d Studio Max.

5.3 Montaggio

Gli allievi affronteranno le operazioni del montaggio digitale a partire da un'organizzazione delle tracce video e audio selezionate per la realizzazione del progetto. L'obiettivo di questo modulo è raggiungere un livello di competenza tale da poter adeguatamente procedere con la selezione e la elaborazione del

materiale necessario alla produzione del video oggetto del prodotto multimediale finale. Gli allievi passeranno così dalla fase di produzione a quella di postproduzione del materiale a disposizione.

5.4 L'animazione 3D

I contenuti realizzati in computer grafica 3D saranno animati. L'animazione di modelli tridimensionali implica studi e attività legati alla meccanica, alla dinamica e alla fisica: come si muove un personaggio, che caratteristiche ha un tessuto sottoposto ad azione, che reazione appartiene a una superficie sottoposta a sforzo? Gli allievi utilizzeranno software specifici quali Autodesk 3d Studio Max e Autodesk Mudbox.



5.5 Editing, lettering e post produzione

Gli allievi si confronteranno con le attività di editing e post produzione del prodotto multimediale. Saranno utilizzati software specifici quali Adobe Photoshop e Adobe After Effect. In particolare gli allievi del master saranno messi in grado di lavorare alle fasi della post produzione quali la color correction, la composizione, la creazione di alcuni effetti visuali.

6. IL PATRIMONIO CULTURALE IN AR o VR

Una ricerca di Gartner del febbraio 2017 diceva che entro il 2020 la realtà aumentata, la realtà virtuale e la mixed reality «saranno adottati dal 20% delle grandi imprese come parte delle loro strategie di trasformazione digitale». Una tendenza che vale con altrettanta forza per i luoghi della fruizione culturale, quali siti archeologici, musei, gallerie. La cultura, del resto, è per il nostro Paese uno dei settori di sviluppo, riconosciuti a valenza industriale, con una sempre crescente attenzione all'impresa creativa.

Stessa attenzione si riscontra verso la Realtà Virtuale Immersiva (VR) le cui potenzialità di applicazione spaziano in settori molto differenti: l'esplorazione del patrimonio culturale ne è beneficiario. Utilizzare queste tecnologie per raccontare storie e conoscere luoghi d'interesse significa poter offrire agli utenti una nuova prospettiva sulle informazioni, uno sguardo più profondo, praticamente inedito, su una porzione del patrimonio culturale.

Nel corso del master saranno forniti elementi base per la programmazione di software per le tecnologie AR e VR. Gli allievi saranno accompagnati nella realizzazione del prodotto multimediale focalizzato su un bene reale del patrimonio lucano, che preveda l'applicazione di una di queste tecnologie.



7. COMUNICARE IL PRODOTTO REALIZZATO ED ELEMENTI DI MARKETING

Un report diffuso dal MIBACT a luglio 2017 ricordava la «progressiva espansione della presenza digitale dei musei statali sulla rete, grazie all'apertura di profili ufficiali degli istituti autonomi nei diversi social network e all'intensificazione delle campagne di comunicazione on line del ministero».

In un'epoca in cui offline e online sono modalità contigue di vivere un'esperienza, compresa quella culturale, è fondamentale ideare un qualunque progetto culturale contemplando già la fase di promozione e comunicazione. È necessaria una presenza coerente e adeguata sulle varie piattaforme sociali mediali, ma è anche necessario che il progetto culturale – soprattutto se legato a uno specifico spazio locale – sia immerso in una rete di operatori e player del territorio.

Ai sensi del “Codice dei beni culturali e del paesaggio” (art. 111), la valorizzazione dei beni culturali si consegue mediante la «costituzione ed organizzazione stabile di risorse, strutture o reti, ovvero nella messa a disposizione di competenze tecniche o risorse finanziarie o strumentali, finalizzate all'esercizio delle funzioni ed al perseguimento delle finalità» come indicate nell'art. 6 dello stesso Codice.

Ecco la necessità di ideare e sviluppare campagna di marketing e di collaborazione tra vari operatori del settore, una vera e propria strategia di valorizzazione integrata che parli del patrimonio culturale inserendolo in un chiaro e collaborativo contesto territoriale da promuovere contestualmente.

