

<http://www.fondazionemaxxi.it/events/digital-think-in-call/>

Sito con Call for proposals, Composizione della commissione e Progetti selezionati

HOME CHI SIAMO IL MAXXI MOSTRE EVENTI EDUCAZIONE RICERCA PROGETTI STAMPA |  | IT 



COSA ACCADE VISITA IL MAXXI COLLEZIONI SOSTIENI IL MAXXI



venerdì 10 luglio 2015 - mercoledì 30 settembre 2015

Call for Proposals

#DITcall | Digital Think-in. La voce digitale dei musei

Partecipa a #DITcall, la call for proposals rivolta a tutti i musei e istituzioni culturali italiani che ha l'obiettivo di individuare e presentare – in occasione di DIGITAL THINK-IN. La voce digitale dei musei (4 novembre 2015) – i **migliori progetti digitali** dell'anno legati alle attività culturali, educative, promozionali e di ricerca.

DIGITAL THINK-IN è la prima edizione di un appuntamento annuale per approfondire il tema dell'innovazione digitale e tecnologica in ambito museale, un'opportunità per professionisti e appassionati di incontro e confronto, di combinare esperienze e visioni e progettare nuove opportunità per i musei.

I PROGETTI SELEZIONATI

La commissione di esperti, composta da **Alessandro Bollo** Responsabile Ricerca e Consulenza – Fondazione Fitzcarraldo, **Michele Trimarchi** Presidente Tools for Culture e **Roberto Vicentini** Direttore Divisione Telco & Media – Engineering, ha individuato i 6 progetti vincitori:

- *Digital Engagement Platform Duomo Milano* – **Veneranda Fabbrica del Duomo**;
- *Virgil, un robot a corte* *La robotica al servizio della fruizione museale* – **Real Castello di Racconigi**;
- *Suoni per Vedere* – **Comune di Bolzano**;
- *Impronte Sonore* – **Fondazione Donizetti**;
- *Museo Archeologico e Multimediale di Monterotondo* – **Comune di Monterotondo**;
- *MAXXI. Il nuovo sito web* – **MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo**.

Una menzione speciale è stata invece riconosciuta ai progetti:

- *Timepiece: Clock Room* - **Museo Poldi Pezzoli**;
- *SCAVASTORIE Vite segrete di oggetti molto antichi* – **Area archeologica “Massaciuccoli romana”**;
- *Parma Città delle Muse. Progetto sul Teatro Farnese* – **Fondazione Prometeo** – **DASfU Politecnico di Milano**;
- *Tablet Lab al Museo. Costruttivismo sociale e didattica digitale* – **Museo e Villaggio africano MVA**.

Le motivazioni della commissione saranno comunicate durante il corso di Digital Think-in dalla stessa commissione.

—

COME PARTECIPARE

Ciascun museo può partecipare proponendo un massimo di 2 progetti. Per ciascun progetto occorre compilare – **entro il 30 settembre 2015** – il seguente form.

Sono ben accetti i progetti che esaminano le pratiche svolte presso i musei con una particolare attenzione all'innovazione digitale e alla tecnologia.

I progetti presentati devono essere stati realizzati e prodotti tra settembre 2014 e settembre 2015.

SELEZIONE E PRESENTAZIONE

I progetti individuati da una commissione esterna di esperti saranno presentati dai rispettivi referenti in occasione della conferenza. Il referente di ciascun progetto avrà diritto alla partecipazione gratuita all'intera giornata. Il palco sarà a sua disposizione per 7 minuti.

COMMISSIONE

Alessandro Bollo Responsabile Ricerca e Consulenza – Fondazione Fitzcarraldo

Michele Trimarchi Presidente Tools for Culture

Roberto Vicentini Direttore Telco & Media – Engineering

ANNUNCIO VINCITORI

I progetti selezionati saranno annunciati il prossimo **23 ottobre**

CONTATTI

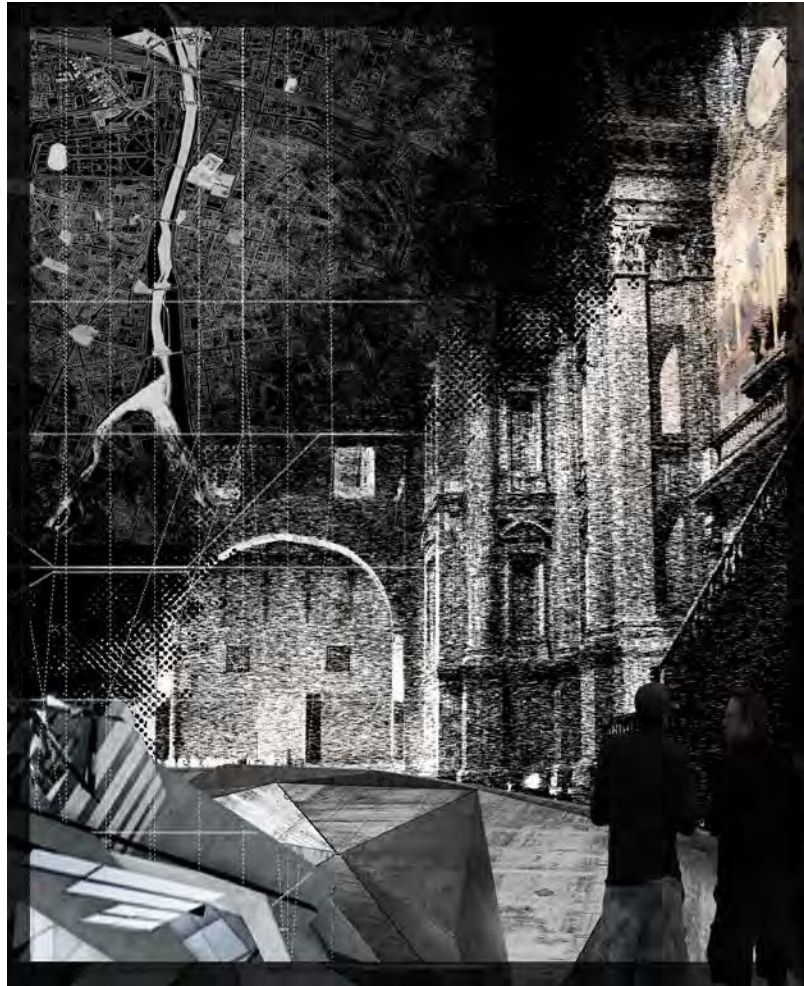
Per ulteriori informazioni

digitalthinkin@fondazionemaxxi.it

Questo modulo non è più disponibile.

PARMA CITTA' DELLE MUSE

Le arti per l'architettura, la città, i paesaggi - Expo 2015



FONDAZIONE PROMETEO
DIPARTIMENTO DASTU / POLITECNICO DI MILANO

SCENOGRAFIE URBANE PER RISCOPRIRE IL TEATRO FARNESE

FONDAZIONE
PROMETEO

POLITECNICO DI MILANO



DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA E
STUDI URBANI

MS
[lab]

Measures and Scales
Research Lab.

Con il Patrocinio di



MILANO 2015
NUTRIRE IL PIANETA
ENERGIA PER LA VITA

PARMA CITTA' DELLE MUSE.

Le Arti per l'Architettura, la Città, i Paesaggi_EXPO 2015

Introduzione

Nel suo testo *L'immagine della città*, Kevin Lynch si pone l'obiettivo esplicito di arrivare al controllo della produzione dell'immagine urbana tramite la stesura di un piano visivo della città, che promuova il riordino delle immagini mentali pubbliche dell'ambiente urbano, in vista di una maggiore integrazione del cittadino col proprio luogo di residenza e di lavoro. L'approccio lynchiano tende ad accentuare un possibile ordine esistente al di sotto delle apparenze caotiche della scena urbana e si propone di accentuarlo aumentandone la *figurabilità*, ovvero l'individualità ed evidenza visiva delle forme.

Il progetto a cui punta Lynch, e noi con lui, è il progetto della figurabilità urbana, destinato a formalizzarsi in un piano visivo non circoscritto al solo ambito estetico, ma che mira a quel benessere e a quella sicurezza psichica degli utenti urbani (*feeling of adequacy*) che si lega alle capacità di orientamento: la figurabilità è quindi leggibilità delle matrici visive. Il fine è quello di poter arrivare a progettare un'immagine mentale pubblica condivisa della città, attraverso un riconoscimento dell'identità profonda dei luoghi selezionati, un loro ritratto, congiungendo insieme spazialità e arti, in particolare musica e immagini. Il progetto di architettura, allora, realizza un tratto saliente della città in quanto costitutivo della sua immagine mentale.

L'evento architettonico proposto vuole essere l'occasione per avviare una riflessione sulle relazioni tra architettura, città, paesaggi e arti, nella prospettiva di far dialogare progetto architettonico e urbano, tecnologie e arte, e ricercare così una più elevata qualità dello spazio della città, al tempo stesso offrendo all'arte maggiori opportunità di diffondere/imprimere nella città ritmi, sonorità, socialità, benessere. Intende, altresì, declinare la relazione tra arte e spazi urbani con particolare riferimento alla riqualificazione dei luoghi tramite *dispositivi* tradizionali e nuovissimi, messi in essere da "architetture effimere" in grado di introdurre all'interno degli spazi pubblici identificati un'esperienza sensoriale aumentata tramite musica e immagini.

Si tratta infatti di sostenere un progetto di analisi, interpretazione e progetto di spazi interni urbani attraverso forme non legate alla geometria euclidea e atte a creare spazialità con l'aiuto di musica e immagine; di pensare la struttura dell'allestimento eseguita con materiali economici, durevoli e sostenibili: un ambito di ricerca e applicazione che si prefigura è quello delle stampanti 3D e dell'utilizzo dei concentratori solari; si tratta poi di pensarne un model system relativo alla fase di montaggio dei suoi componenti attraverso l'uso del digitale parametrico, attraverso una ricerca e sperimentazione sulle nuove tecnologie e la prototipazione di dispositivi interattivi, nell'ambito del design, dell'architettura e della robotica (il Physical computing, nel senso più ampio del termine, è la costruzione di sistemi e ambienti interattivi con l'uso di software e hardware in grado di percepire e rispondere con l'ambiente circostante - mondo analogico).

Il progetto che si propone alla città di Parma, se da un lato, al suo termine, prevede la decostruzione delle installazioni, dall'altro offre una trasformazione permanente dello spazio pubblico prescelto e valorizzato sia nell'immaginario collettivo sia nella dimensione virtuale che è stata costruita appositamente. Quest'ultima infatti, nella quale gli spazi sono stati ricreati per mezzo di sofisticati software, verrà conservata sulla rete web e accoglierà tutti i dati inseriti dei luoghi, permettendo di rivivere le installazioni e di riproporre l'idea in futuro, declinata su altri spazi urbani.

Il fine ultimo, sarà un ritratto nuovo della Città, dei suoi luoghi segreti e/o rinomati, vere e proprie *scatole dei gioielli*, depositi di immaginario e di meraviglia, tuttavia, ormai non più facenti parte dell'*immaginario collettivo* dell'intera città.

Il progetto

Si è ipotizzato un progetto urbano con una serie di installazioni che utilizzino anche sperimentalmente materiali innovativi e tecniche di realtà aumentata e di interazione responsiva. L'uso delle nuove tecnologie costituisce un interessante applicativo per una nuova idea di *mapping* e consente di sperimentare un diverso livello di comunicazione dei valori della città.

Le installazioni interpreteranno i temi dello spazio, nelle sue relazioni con il suono, la luce e la sostenibilità. Permetteranno di instaurare un legame profondo coi luoghi della storia e dell'arte della città, trovati e riconosciuti attraverso una nuova spazialità dove la musica, le immagini e i racconti si fonderanno. Ma il loro compito sarà innanzitutto quello di marciare un itinerario che, legando le due sponde del torrente Parma, annullerà la lettura di una città che è "oltre torrente" e porterà i cittadini abitanti e i city user a scoprire il patrimonio storico e futuro in un modo inedito.

Un itinerario ellittico che ha il suo cuore pulsante nel Teatro Farnese, un percorso che costruirà una nuova narrativa della città tenendo conto della sua storia passata (convogliando l'attenzione ad esempio sul Ponte Romano di Piazza Ghiaia, sul Parco Ducale, su Palazzo della Pilotta) e recente (luoghi dell'Oltretorrente, Padiglione Nervi e palazzo dell'EFSA), ma che allo stesso tempo getti le basi per prospettive future che valorizzino un'identità locale, anche interpretando in maniera diversa la sua componente naturale (confluenza dei torrenti Parma e Baganza).

Ogni spazio urbano racconterà qualcosa di sé, della storia di Parma, ma anche della sua "scatola dei gioielli" ovvero il Teatro, col quale verrà messo in comunicazione attraverso miniature dei suoi spazi o installazioni disseminate nei restanti luoghi. L'uso delle tecnologie e di effetti scenografici porteranno il cittadino a contatto con la musica, la città, la sua storia e quei luoghi che sono nascosti, andati perduti o dimenticati nel tempo.

Si è deciso di mettere in comunicazione non solo la città con il suo oggetto più prezioso, il Teatro, ma anche di agire attraverso l'operazione inversa, ossia portare la città all'interno di questo.

Attraverso la visione di immagini, foto, video di Parma e della sua storia riportati all'interno delle serliane, il Teatro Farnese stesso apparirà come un Magnifico Apparato collocato all'interno della città. Proprio come nell'antichità esso veniva creato in occasione di grandi eventi per abbellire il contesto urbano, così il Teatro Farnese si scomporrà in tutte le sue più belle parti che troveranno posto all'interno dei luoghi urbani dimenticati nel tempo.

L'itinerario verrà proposto agli utenti sia in forma di percorso immersivo sia attraverso un applicativo per new device: tale operazione dimostra come le nuove tecnologie siano fondamentali per la realizzazione di set di paesaggi innovativi in situazioni dove sia presente un patrimonio storico e aree di nuovo sviluppo urbano.

Le tecnologie responsive si convertono in uno strumento educativo e informativo, in quanto sarà anche possibile trasmettere e memorizzare una serie di contenuti multimediali. I luoghi, in questo modo, riattivati grazie alla nuova tecnologia, daranno vita alla comunicazione fortissima della città del passato proiettandola nella città del futuro.

Il fine del progetto è quello di consentire una rilettura della città ai fruitori della stessa favorendo lo sviluppo di una forte identità territoriale e la crescita nella popolazione della consapevolezza di una invidiabile tradizione di cultura e civiltà.

Inoltre, la strategia proposta punta a stimolare l'integrazione tra le componenti del settore culturale di dimensione territoriale e quelle dei settori connessi: il turismo, il marketing, la ricerca, l'innovazione, l'educazione scolastica, ecc. Questa integrazione viene perseguita anche attraverso l'individuazione di luoghi privilegiati per l'insediamento di azioni di valorizzazione, per attività di animazione culturale, per la diffusione di itinerari, per la localizzazione di attività formative correlate.

Per la Città di Parma e EXPO Milano 2015 l'obiettivo è quello di sperimentare un modo innovativo di far interagire nuove tecnologie e spazi pubblici da riqualificare; è l'occasione per riunire insieme, in concomitanza dell'EXPO, alcune delle più prestigiose istituzioni della Città, i suoi saperi, il suo stile di vita, e quelle energie tutte che le consentiranno di riconquistare un posto preciso nella rete delle città del mondo.

Questi, in sintesi, i **principali risultati attesi**:

- a) Potenziare o creare le funzioni attrattive di zone e luoghi poco conosciuti o da riqualificare;
- b) Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio attraverso un itinerario inedito ed innovativo;
- c) Migliorare l'accessibilità e la fruizione del patrimonio artistico e culturale della città attraverso la messa in rete dei beni, l'utilizzo di tecnologie multimediali e l'avvio di uno sistema culturale che aggrega attorno ad un progetto - Parma Città delle Muse - le identità turistico-culturali che esistono sul territorio (cultura, enogastronomia, natura...) al fine di proporre al potenziale turista, un prodotto integrato in grado di soddisfare target di utenza ampi e diversificati;
- d) Favorire l'integrazione tra un sistema di beni presenti sul territorio e i diversi attori (pubblici e privati) che agiscono su esso;
- e) Aumentare il numero degli utenti che visitino e frequentino il territorio e i beni messi in rete.

Lo sviluppo del progetto prevede dunque l'implementazione di una precisa strategia di valorizzazione culturale d'area vasta attraverso la realizzazione di un modello innovativo di fruizione integrata del patrimonio culturale, tanto negli aspetti legati alla valorizzazione, quanto negli aspetti legati al processo di innovazione culturale. Ambisce, inoltre, per le sue caratteristiche dimensionali e funzionali, a rafforzare la conoscenza da parte delle comunità locali e a conquistare l'attenzione di un pubblico extra-regionale che può essere attratto dal significativo patrimonio di eccellenze culturali, naturalistiche e ambientali diffuse su gran parte del territorio parmense.

Le **principali ricadute sul territorio** potranno essere:

- Diffusione nella comunità locale della cultura e del concetto di fruizione del patrimonio artistico e culturale della propria città;
- Maggiore diffusione delle informazioni storico culturali;
- Migliore fruizione dei servizi;
- Crescita della qualità della vita dei cittadini;
- Creazione di ulteriori percorsi turistici;
- Pubblicizzazione di beni turistico-culturali;
- Incremento dei flussi turistici.

In particolar modo, la cura del patrimonio storico-artistico può costituire un'occasione di richiamo per il turismo interno e internazionale, e può fungere da moltiplicatore di occasioni di lavoro.

Un progetto che metta in rete beni di differente natura, storia, stato di conservazione e valorizzazione è utile al territorio in quanto ne favorisce l'immagine, ne promuove lo sviluppo e accresce le risorse, migliorando la qualità della vita.

Il progetto è stato formulato per garantire la più vasta aderenza possibile sia alle attese interne al territorio (valorizzazione dell'identità locale, crescita economica nel contesto di uno sviluppo sostenibile e creazione di nuove opportunità professionali e occupazionali) che a quelle esterne ad esso (target di fruitori di nuove tipologie di prodotti culturali e ambientali connotati da grande tipicità ed estranei ai circuiti classici).

I **target interni** sono costituiti da:

- Popolazione locale coinvolta attivamente nel progetto a livello di senso di appartenenza territoriale ma anche livello professionale e di fornitura di servizi;
- Giovani generazioni coinvolte attraverso laboratori ed attività didattiche.

Mentre i **target esterni** da:

- Fruttori estemporanei coinvolti dalle proposte tematiche rispondenti alle loro singole aspettative (cultura, arte, ambiente, storia, esclusività, innovazione) attraverso una sollecitazione mediatica mirata ed incentrata sulle installazioni e le nuove tecnologie da esse utilizzate;
- Turismo culturale che si individua sia in un nuovo “viaggio di conoscenza” basato sulla esplorazione dei luoghi, dei contesti sociali e culturali per coglierne la vera essenza, sia nei flussi legati ad EXPO2015.

Gli spazi urbani e le azioni connesse

L'itinerario è pensato per riscoprire alcuni dei luoghi segreti che, come casse armoniche, verranno messi in risonanza per mezzo di sperimentazioni sonore.

In Parma Città delle Muse, il Teatro Farnese torna ad essere un luogo centrale nella città e soprattutto viene riscoperto da chi lo visita come simbolo d'immaginazione e di stupore.

Uscendo, il visitatore avrà scoperto l'esistenza di un luogo prezioso ed emozionante ma allo stesso tempo non conosciuto da tutti. L'esperienza, anche in connessione all'itinerario proposto, rimarrà quindi profondamente impressa nella memoria del visitatore che avrà un nuovo ricordo di Parma, come una città imprevedibile e da scoprire, una città di storia, arte, innovazione e musica.

- TEATRO FARNESE
- PADIGLIONE NERVI (ex Officine Manzini, ex CSAC)
- EFSA (Autorità Europea per la Sicurezza Alimentare)
- PARCO DUCALE
- PIAZZE E BORGHI DELL'OLTRETORRENTE
- CONFLUENZA TORRENTI PARMA-BAGANZA
- PIAZZA GHIAIA
- PALAZZO DELLA PILOTTA



PROGETTI 2015

**TEATRO FARNESE
PADIGLIONE NERVI
EFSA**



Progetto guida realtà virtuale immersiva

1.1. Stralcio dal documento di sintesi “Parma Città delle Muse”

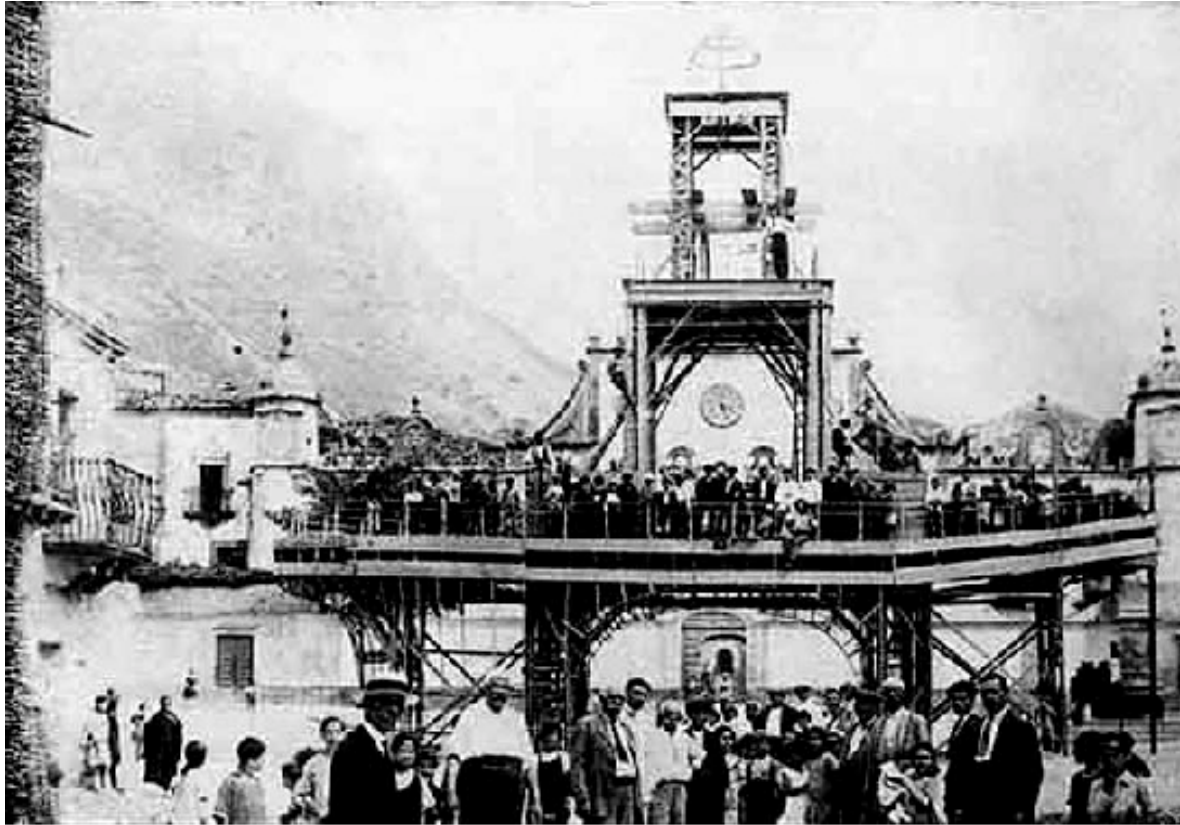
La “sostanza” dell’installazione pensata per il Teatro Farnese è che, prendendo alla lettera una dichiarazione dei Futuristi che recitava «metteremo lo spettatore al centro dell’opera», lo spettatore viene a trovarsi immediatamente al centro dell’opera stessa.

L’idea progettuale riguarda essenzialmente la trasformazione dello spazio del Teatro Farnese in un *ambiente*. Gli ambienti non sono opere da guardare, bensì opere dove il corpo dello spettatore acquista centralità, diventa vero protagonista, e attraverso gli effetti diretti del suo coinvolgimento è in grado di determinarne gli esiti più o meno riusciti dell’opera.



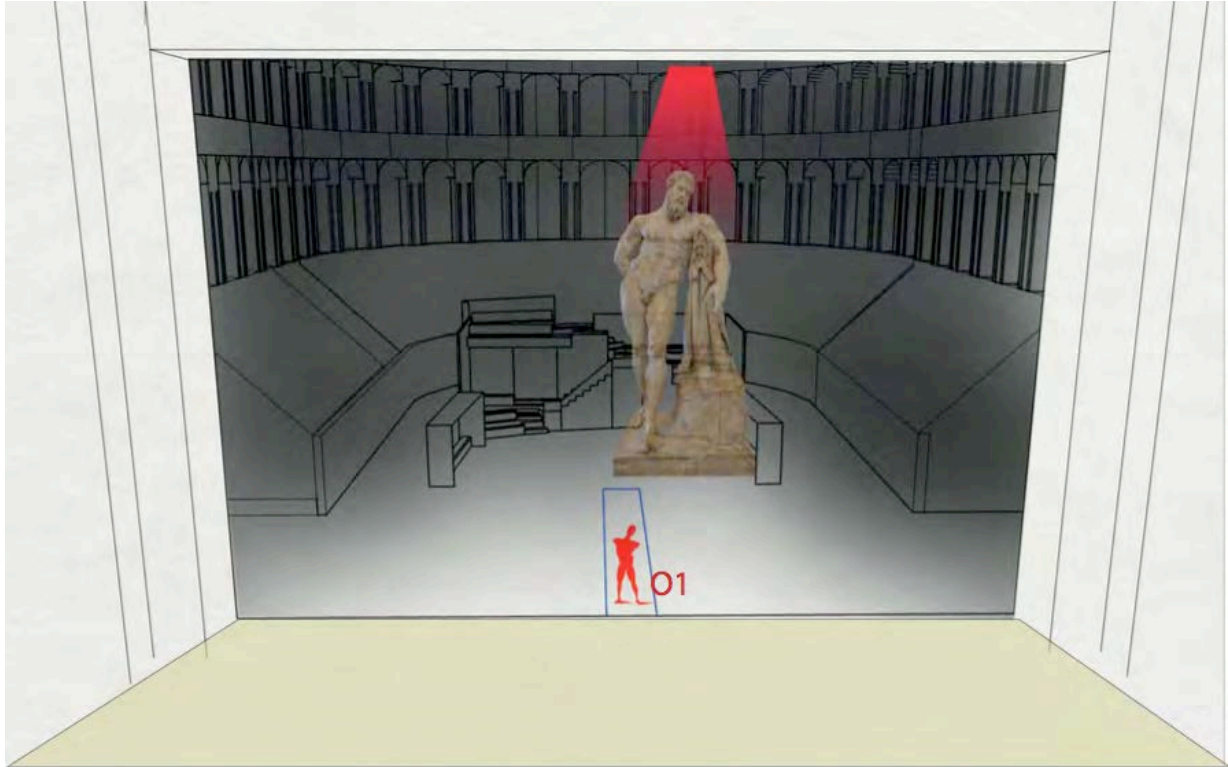
Seguendo le indicazioni di Giovanni Anceschi, il Teatro Farnese - *la scatola segreta dei Gioielli della città di Parma* - si fa **evento**, in quanto dà luogo a un accadimento. In una certa misura, qualunque pratica che ad un certo punto e in una determinata fase temporale produca nel mondo

una variazione e una trasformazione, è un evento, in quanto prende corpo un avvenimento che si viene a formare nel momento in cui c'è un individuo che fa esperienza e che ha memoria dello spazio nel quale si viene a trovare.

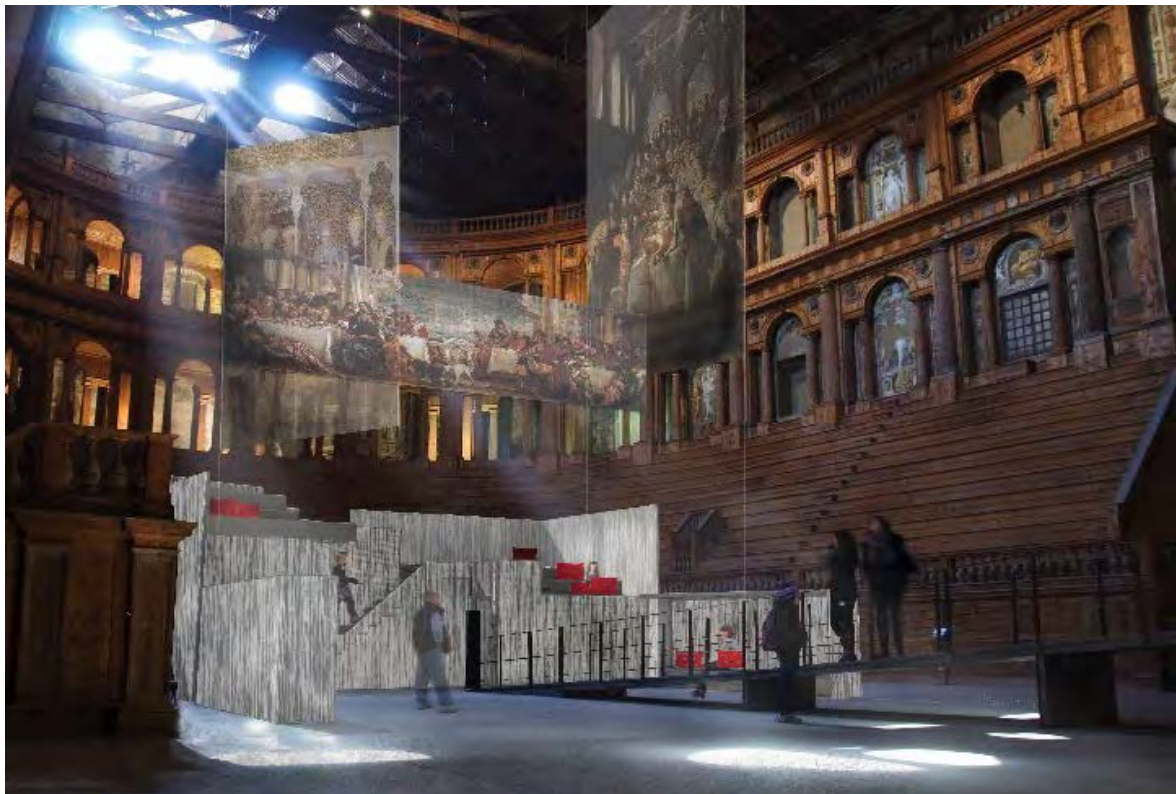


L'evento Farnese

L'evento è dunque un avvenimento nel quale devono essere presenti dei protagonisti. Anceschi li definisce *"interattori"*. Sono veri e propri attori attivi della scena in grado di rispondere ai segnali forniti dall'ambiente circostante, e che si trovano a vivere una sorta di archetipo della *"festa"*, poiché l'evento di per sé è una festa, con un inizio e una fine, ha un valore finito, e qualsiasi forma di oggetto ed installazione è funzionale a questo svolgimento. Ma nel caso del Farnese c'è anche dell'altro, in quanto essendo nello stesso tempo spazio abitabile oltre che architettonico, il Teatro non è più solo una festa ma diventa una meravigliosa *"trappola"*.



Si è quindi ideata un'installazione reattiva, continuativa nel tempo, in grado di attivarsi ogni qualvolta qualcuno viene a trovarsi all'interno del Teatro Farnese. In questo senso l'installazione ha una natura responsiva, e, grazie alla presenza dei visitatori "interattori", sarà in grado di trasformare il Teatro Farnese da luogo statico a spazio dinamico.



L'installazione prevede l'implementazione di diversi piani visivo-sonori, sia relativamente alla proiezione di immagini statiche su grandi vele installate all'interno del Teatro, che ad una narrativa realizzata in realtà virtuale attraverso l'uso della tecnologia GearVR della Samsung. Le due dimensioni riferite alla realtà ordinaria e a quella virtuale potranno operare simultaneamente, nell'intento di aumentare il grado di percezione dello spazio e di tutto quello che in esso viene rappresentato. Lo stesso livello di percezione sonora avanzata verrà realizzata attraverso l'implementazione di metodi di riproduzione binaurale, in modo da ottenere un ascolto immersivo delle sonorità collegate alle immagini. Il sistema consente inoltre di effettuare degli "switch" della realtà virtuale selezionando la visualizzazione di nuovi spazi de-localizzati, all'intero dei quali saranno realizzate altre installazioni visivo-sonore. (In particolare, presso il Padiglione Nervi nell'area STU-Pasubio di Parma verrà realizzata una *Polifonia elettronica interattiva* a carattere gregoriano, attraverso l'installazione di tubi "sensibili" in grado di proiettare suoni e immagini in base al movimento arbitrario delle persone all'intero del padiglione. Questa installazione sarà possibile visualizzarla al Teatro Farnese come layer virtuale delocalizzato).

La realizzazione di questo evento virtuale permetterà ai visitatori di esperire il Farnese attraverso una tecnologia in grado di aumentare sensibilmente la visione dell'ambiente del teatro. Nel suo spazio virtuale, visualizzabile attraverso i nuovi dispositivi Samsung GearVR, avrà luogo l'esperienza della visione immersiva delle collezioni dei Farnese oggi sparse nei musei di Napoli e Roma. Nella prima fase sperimentale, che verrà presentata al pubblico durante le ultime battute di Milano Expo 2015, verrà creato l'evento della partecipazione ad un banchetto antico. I personaggi di Raffaello, di Veronese, di Giotto e di Bruegel, rivivranno qui, in un tempo contratto e simultaneo, le loro cene, che sono sempre il segno di uno *stile di vita*.

È proprio questo il messaggio che si vuole condividere: il sapere, la sua forma, ha sapore, e ancora oggi il Teatro torna ad essere il luogo pubblico ideale di questo riconoscimento.

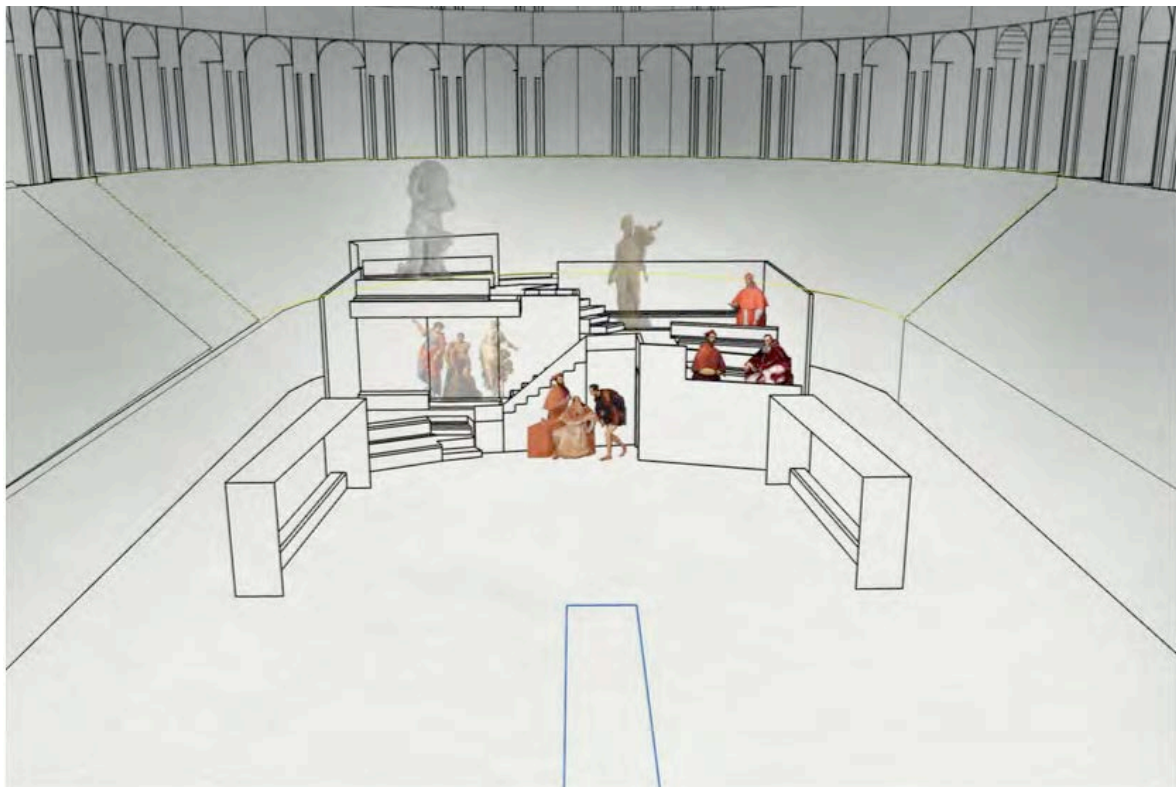


1.2. Il progetto pilota per l'utilizzo della realtà virtuale immersiva

Il progetto pilota fornirà alla Soprintendenza per i Beni Storici Artistici ed Etnoantropologici di Parma e Piacenza la virtualizzazione immersiva del Teatro e di tutta la collezione Farnese, delocalizzata nei musei di Napoli e Roma: l'obiettivo del progetto sarà quindi di dar la possibilità di ritrovare tutta la collezione all'interno del teatro, creando un nuovo allestimento "virtuale". Il lavoro di catalogazione delle opere e della loro "messa in scena" creerà un connubio tra la prassi educativa e la realtà immersiva, in linea con esperimenti analoghi che hanno condotto altri musei del mondo.

Per il progetto pilota i *device* per la realtà virtuale saranno disponibili direttamente all'interno del Teatro Farnese e, attraverso essi, l'utente potrà accedere al medesimo spazio fisico virtualizzato, ma nello stesso tempo e in modo completamente nuovo, avrà possibilità di ammirare il nuovo allestimento di tutta la collezione Farnese grazie all'inserimento di *layer* virtuali supplementari.

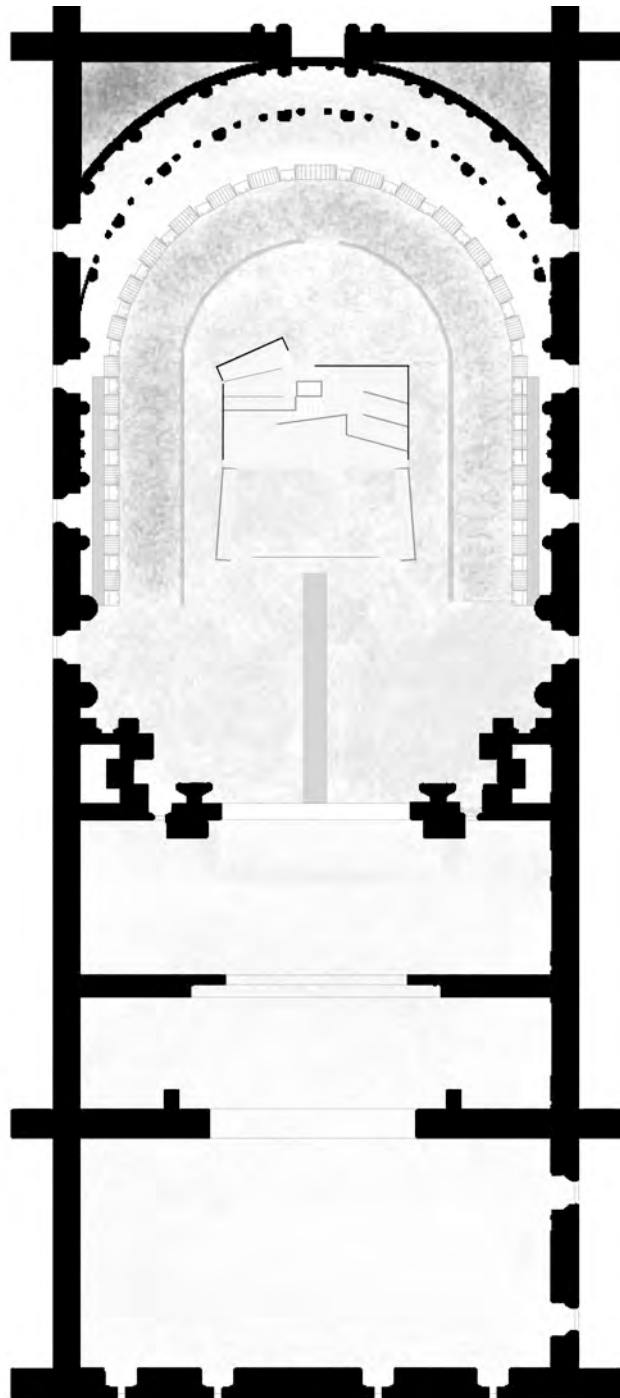
Muovendosi all'interno del teatro virtualizzato, l'utente, nell'osservare la collezione, potrà inoltre accedere a tutta una serie di informazioni aggiuntive che potranno essere visuali (foto e video), sonore (voce narrante o musica) e testuali (testi descrittivi).



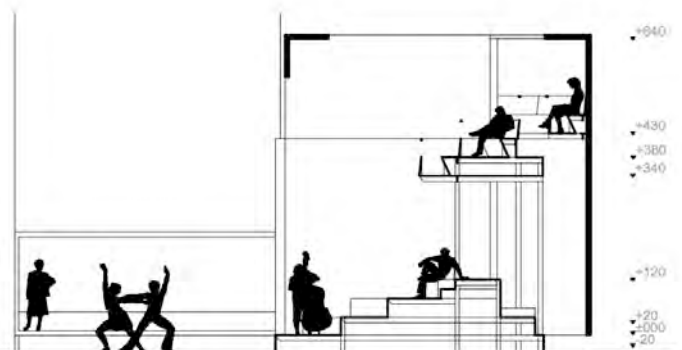
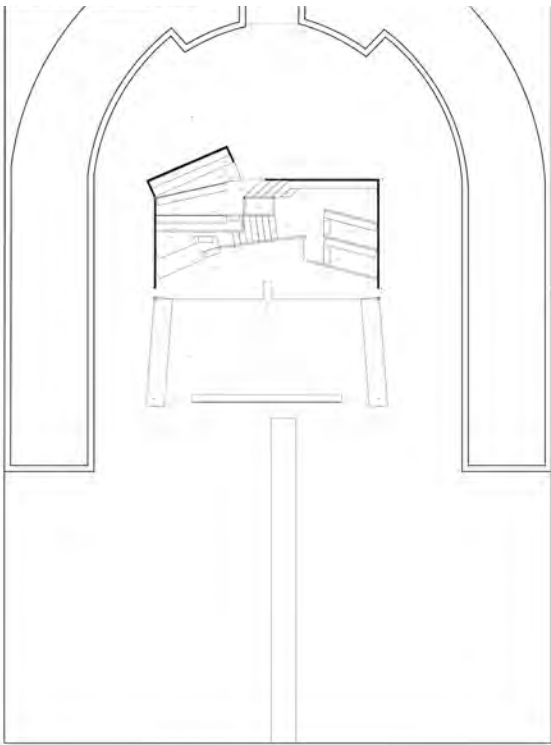
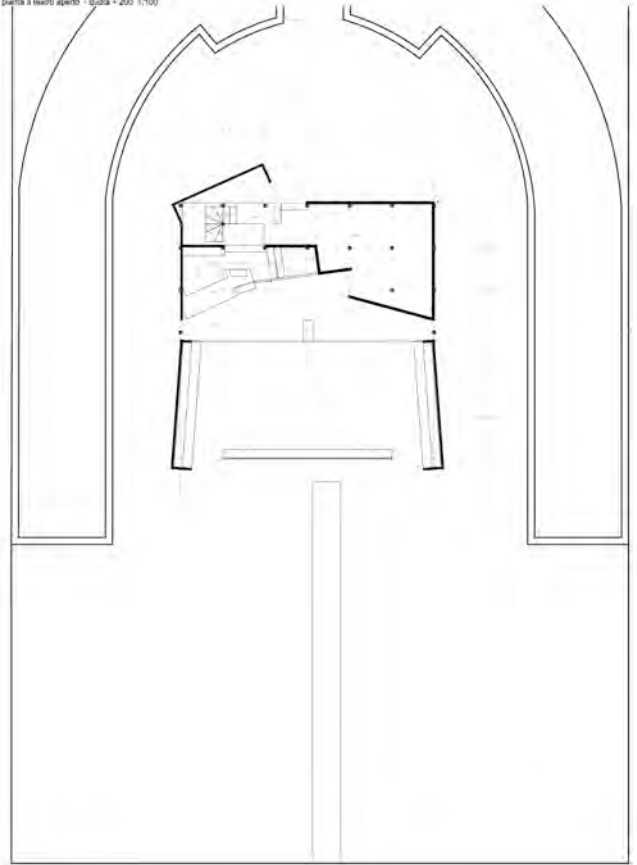
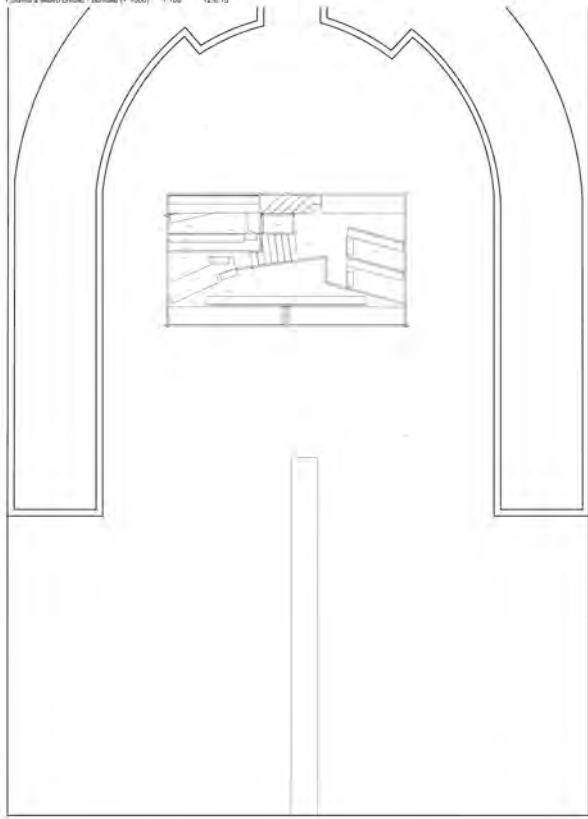
1.3. L'installazione architettonica

Costruttivamente l'installazione architettonica sarà così definita:

1. le chiusure laterali, sono in rete metallica da interni a diverso gradiente di trasparenza, con trame "calibrabili" rispetto ai diversi corpi del settore-tribuna: le diverse sezioni "volumetriche" possono essere studiate come "cassa acustica";
2. la struttura portante, occorre che sia in profilati di acciaio. Una specifica valutazione delle "tende" sospese contribuirà a determinare lo "spazio sonoro" in forma calibrata;
3. in lamiera sagomata saranno anche le sedute e le scale



T₁
pianta a teatro aperto - quota = 200 1:100



+940
+430
+380
+340
-120
-20
-2000
-20

1.4. Progetto a lungo termine

L'obiettivo ultimo di questo progetto è quello di ampliare le possibilità di utilizzo dei *device* per la realtà virtuale immersiva dall'*entertainment* ad un ambito più propriamente culturale e accademico legato al mondo museale e storico.

Il numero di musei al mondo è di circa 55.000, distribuiti in 202 nazioni, di cui solo i primi venti - fra i più frequentati al mondo - raccolgono circa 82 milioni di visitatori l'anno. Si tratta di dare accessibilità a tali luoghi a un livello superiore di utenza; si tratta di far conoscere ed esplorare questi spazi museali a chiunque, indipendentemente dal luogo nel quale ognuno di noi risiede, favorendo anche coloro che per difficoltà oggettive non hanno possibilità di viaggiare.

Questo uso innovativo della tecnologia apre a nuove possibilità di visitare edifici storici e museali tramite l'esperienza della virtualizzazione immersiva, una tecnica in grado di valorizzare qualsiasi luogo museale e sito storico al mondo.

La virtualizzazione immersiva dello spazio porterà ad un'esperienza assolutamente realistica, consentendo altresì una più vasta conoscenza dei luoghi e delle collezioni museali, inclusa la possibilità di osservare nei minimi dettagli le opere d'arte e le architetture museali grazie alla ricostruzione di modelli virtuali e alle tecniche di restituzione delle immagini ad alta risoluzione.

Sarà inoltre possibile realizzare contenuti interattivi in grado di guidare il visitatore all'interno di questi "spazi virtuali", consentendogli non solo di rivivere i luoghi, ma anche di definire percorsi personalizzati, in modo da ottenere maggiori informazioni (foto, video, descrizioni) rispetto ad una visita di tipo tradizionale.

L'aggiornamento delle collezioni, delle immagini e delle architetture museali potrà essere effettuato remotamente e in *real-time* attraverso il rilascio dei contenuti applicativi tramite infrastruttura *cloud*. Questo tipo di approccio basato su tecnologie *app* consentirà a qualsiasi cittadino di poter installare un semplice applicativo e, attraverso esso, poter rivivere un universo completamente immersivo, in cui le opere d'arte e gli eventi storici potranno essere ambientati là dove sono stati realmente vissuti.

Progetto a cura di:

Prof.ssa Antonella Contin
Arch. Mirko Vescio

Politecnico di Milano

MSLab-Laboratorio Misura e Scala della Città Contemporanea
Dipartimento di Architettura e Studi Urbani
Via Bonardi, 3
20133 Milano
Tel. 02 2399 5527
antonella.contin@polimi.it
www.dastu.polimi.it

Fondazione Prometeo

Viale Mentana, 29
43121 Parma
Tel. 0521 708899
mt@fondazioneprometeo.org
www.fondazioneprometeo.org

Blank

PADIGLIONE NERVI (ex Officine Manzini, ex CSAC)

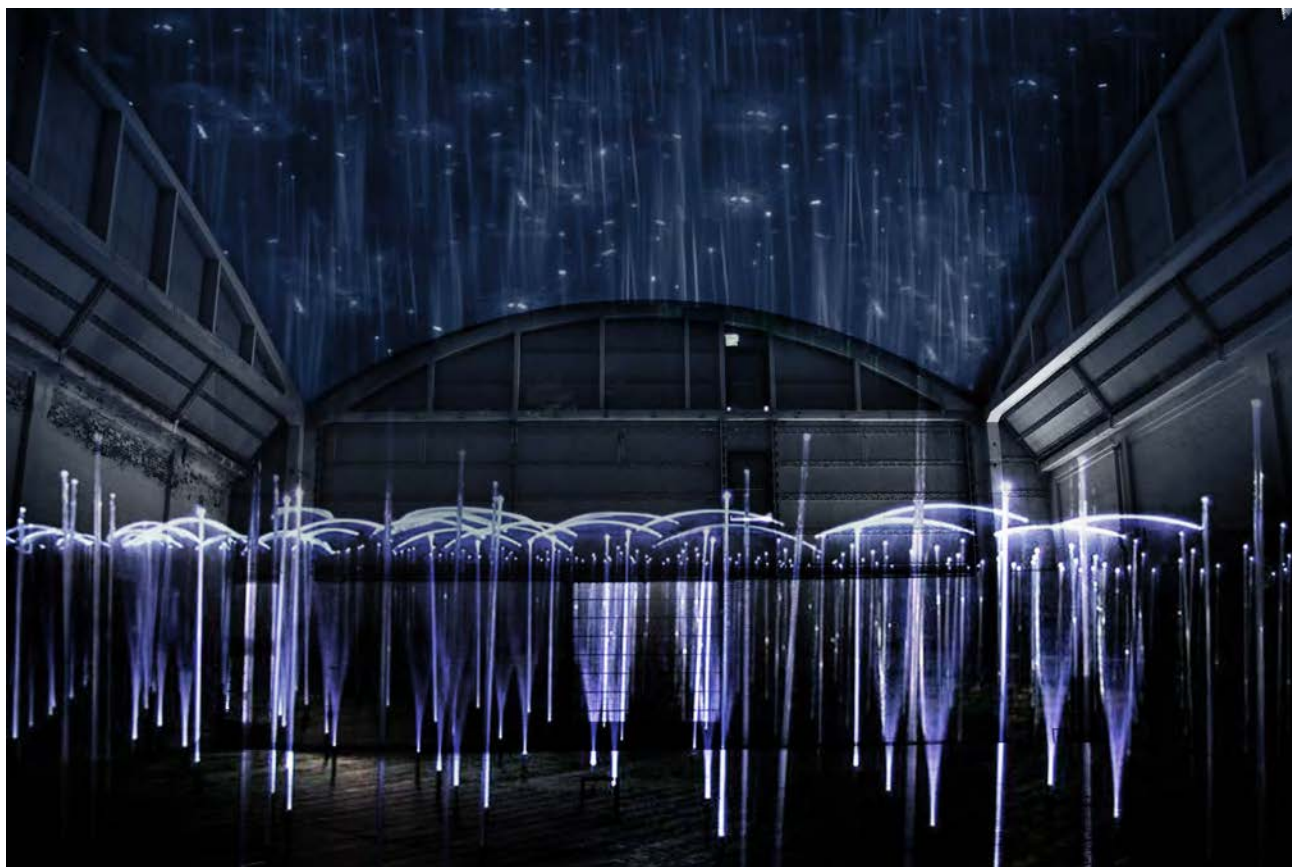
Tale complesso di fabbricati è situato nella prima periferia storica di Parma immediatamente a nord della linea ferroviaria all'interno del quartiere San Leonardo e precisamente dentro il perimetro del Programma di Riqualificazione Urbana denominato "Comparto Pasubio".

Il quadrante urbano in cui è collocato il complesso in oggetto presenta dei caratteri originali che lo rendono fortemente riconoscibile e problematico all'interno della città di Parma.

L'edificio è attualmente dismesso, oggetto di una serie di proposte di riqualificazione non ancora attuate: l'obiettivo della sperimentazione di architettura interattiva che vi si realizzerà all'interno è quello di riuscire a creare socialità e contemporaneamente esplorare nuovi rapporti tra musica e spazio.

Azioni

L'intenzione è quella di accentuare le caratteristiche acustiche del padiglione (la più importante delle quali è il riverbero) attraverso la realizzazione di una "polifonia elettronica interattiva" a carattere gregoriano. Verranno installate delle stee dotate di sensori di prossimità e lampade led in grado di illuminarsi e proiettare una luce sul soffitto, oltre che naturalmente propagare contenuti sonori: in questo modo, ogni qual volta una persona si avvicinerà, verrà inviato un "impulso" che propagherà un suono – una particolare nota o gruppi di note cantate – creando una polifonia in modo del tutto casuale. Questa composizione, generata durante gli orari di apertura del padiglione e arricchita da parole registrate in diverse lingue antiche (aramaico, ebraico, arabo, latino, ecc.), verrà poi propagata di notte attraverso dei mini-diffusori localizzati all'esterno del Padiglione Nervi, a volume bassissimo, creando un sottofondo musicale (quasi come se fosse una preghiera religiosa o laica) che ha l'intento di avvicinare gli uni agli altri in questo momento di così difficile coesistenza sociale. L'installazione sarà una vera e propria esperienza percettiva e sensoriale dove microfoni, sensori, software parametrici/interattivi, microprocessori, speaker, led, laser, fibre e proiettori interagiranno in tempo reale rendendo l'uomo e la musica protagonisti dello spazio.



Blank



PADIGLIONE EFSA
PARMA CITTA' DELLE MUSE
settembre 2015

PADIGLIONE EFSA PARMA CITTA' DELLE MUSE settembre 2015

coordinamento generale: prof. Antonella Contin (DASTU) , Martino Traversa(PROMETEO)

concept e progetto architettonico: prof. arch.Michele Moreno (DASTU), arch. Francesco Giulini

progetto tecnico-esecutivo
Dipartimento ABC, prof. ing. Massimiliano Nastri

consulenza materiali
Dipartimento di Chimica, Materiali e Ingegneria Chimica "Giulio Natta", prof. Marinella Levi

coordinamento tecnico progettuale(DASTU): arch.Mirko Vescio

collaboratori progetto (DASTU)
Eleonora Causin, Anna Cavenago, Clara Donati, Alberto Giacobelli, Andrea Govi,
Antonio La Marca, Marco Magri, Selina Masucci, Lorenzo Meloni, Simone Naselli.

FONDAZIONE PROMETEO
DIPARTIMENTO DASTU / POLITECNICO DI MILANO

FONDAZIONE
PROMETEO

POLITECNICO DI MILANO



DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA E
STUDI URBANI

Con il Patrocinio di



MILANO 2015
NUTRIRE IL PIANETA
ENERGIA PER LA VITA

EFSA

Il progetto *Parma Città delle Muse*, partendo dall'installazione centrale nel Teatro Farnese che prevede un allestimento degli spazi per gli eventi musicali di Polifonie dell'ambizioso progetto triennale della Fondazione Prometeo di Parma, propone una strategia di differenti spazi interattivi che coinvolge tutta la città. Attraverso installazioni urbane vengono riproposte nuove visioni, immagini tridimensionali quali interfacce comunicative tra l'architettura e il suo visitatore. Questi nuovi ambienti interattivi introducono ad una riscoperta degli spazi dimenticati e potenziali dove, come negli antichi *Magnifici Apparati* degli imperatori, la città attraverso le sue *arti* e le sue *tecnologie* si prepara ad accogliere la sua rinascita. L'Obiettivo generale del progetto sarà rinnovare la percezione del *tempo quotidiano* con il nuovo ritmo creato dalle Muse (le arti) come gesto innovativo e necessario, attraverso un processo che disvela lentamente il suo senso e riscopre un tempo urbano differente. L'intera città si trasformerà in una nuova *mappa comunicativa, una trappola dei sogni* che con cura attrarrà cittadini e fruitori diversi, conducendoli ad intraprendere *itinerari inediti* verso il Teatro Farnese, il suo oggetto più prezioso e protetto.

In tale visione strategica del progetto *Parma Città delle Muse*, L'EFSA, sede dell' Autorità Europea per la Sicurezza Alimentare, ricopre un ruolo fondamentale poiché è uno degli spazi più simbolici e rappresentativi dell'eccellenza di Parma. L'EFSA costituisce per questo progetto uno spazio di sintesi in relazione a differenti valori: *Geografico*, collocandosi a nord di Parma in posizione contrapposta alla confluenza del torrente; *Urbano*, dato che, con la sua verticalità, costituisce un elemento catalizzatore della città; *Infrastrutturale* in quanto visibile dalle differenti e principali reti infrastrutturali, *Simbolico* poiché coinvolge e crea un contatto diretto con l'evento EXPO MILANO 2015 e la sua principale tematica *Nutrire il Pianeta*.

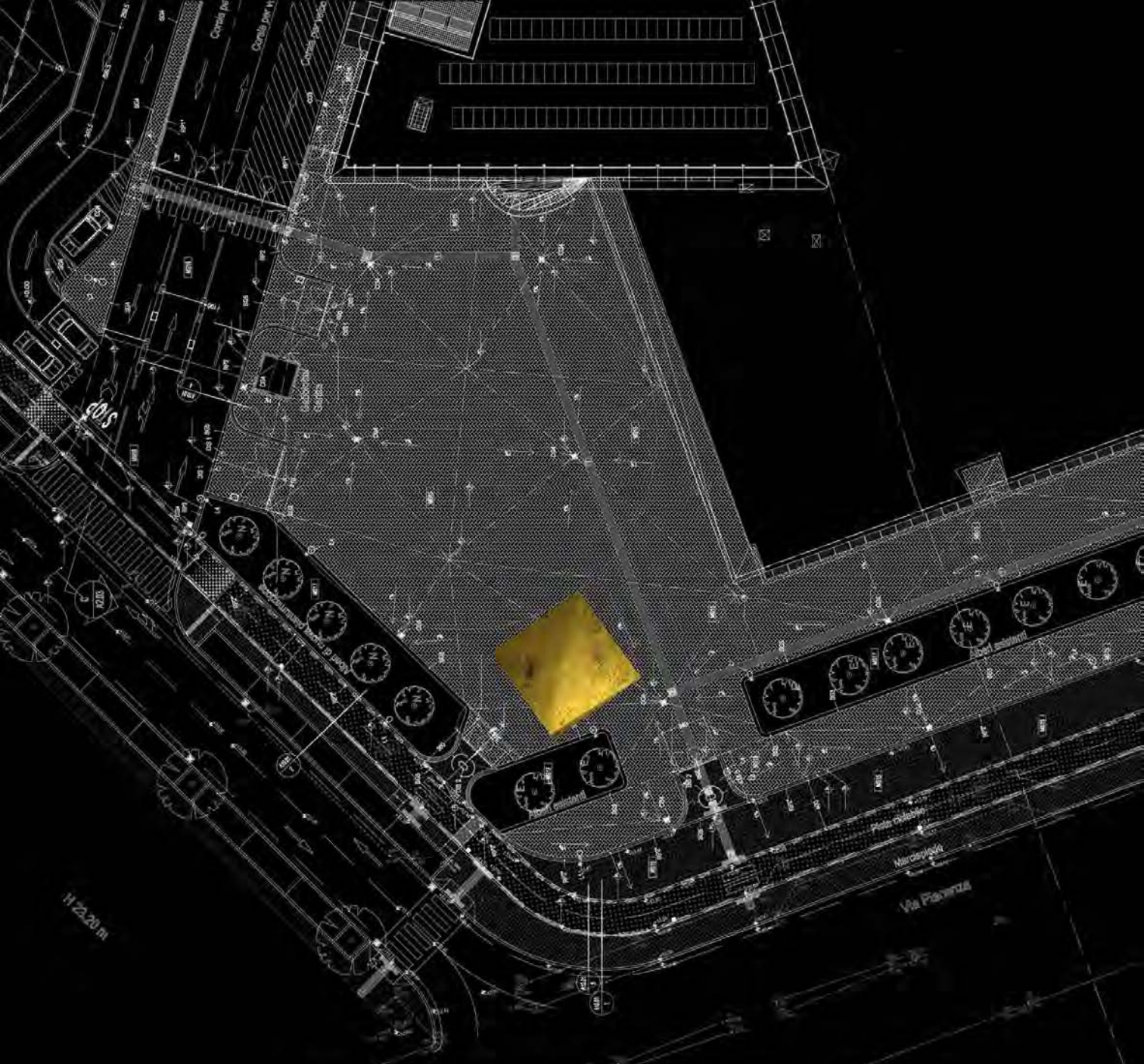
Il progetto *Parma Città delle Muse* propone in questo sito un *Padiglione Effimero* con la duplice funzione interattiva a differenti scale: una funzione *Urbana*, esplicitata attraverso la proiezione di immagini della città su una delle facciate dell'edificio torre dell'Agenzia, che richiamano ed evidenziano la sua posizione nel contesto urbano. Il suo ruolo culturale internazionale viene così coniugato con quello cittadino e territoriale di Parma, grazie alla combinazione dell'immagine istituzionale della facciata con immagini simboliche e reali della città, creando un legame profondo che unisce le due essenze, fino a costituire una unica realtà. La seconda funzione è quella *Comunicativa e Divulgativa*, basata su eventi e proiezioni al suo interno dove si rappresentano alla comunità locale ed internazionale le principali strategie e politiche intraprese dall'EFSA.

Il Padiglione Effimero EFSA sarà costituito da differenti componenti: una *Struttura in metallo* (dimensioni max. h 5 m, L 10 m) rivestita da lamine ottonate con taglio a controllo numerico, raffiguranti la mappa di Parma quale regola ed impianto di tutte le possibili immagini urbane; una *Proiezione Esterna* verso la facciata o verso l'alto, che rinnova ed enfatizza la collocazione e posizione urbana dell'EFSA; una *Proiezione interattiva interna* attraverso uno schermo per eventi divulgativi e culturali EFSA.

In tutte le loro componenti e tipologie, sia il *PADIGLIONE EFSA* sia il progetto *Parma città delle Muse* saranno sviluppati da differenti Dipartimenti del Politecnico di Milano: *DASTU* (Dipartimento di Architettura e Studi Urbani della Facoltà di Architettura e Società del Politecnico di Milano), *ABC* (Dipartimento di Architettura, ingegneria delle costruzioni e ambiente costruito), *Dipartimento di Chimica, Materiali e Ingegneria Chimica "Giulio Natta"*, con l'intento di applicare tutte le ultime ricerche d'eccellenza inerenti alla cultura delle arti e delle tecniche.

An aerial photograph of a city grid, likely New York City, showing a dense pattern of streets and buildings. A large, dark, semi-transparent overlay is centered on the grid, representing a proposed building footprint. The overlay is roughly rectangular with rounded corners and contains a smaller, lighter-colored rectangular area in the center, possibly indicating a specific part of the proposal. The text 'PROPOSTA A (8X8 M H 5 M)' is overlaid on the dark area.

PROPOSTA A
(8X8 M H 5 M)

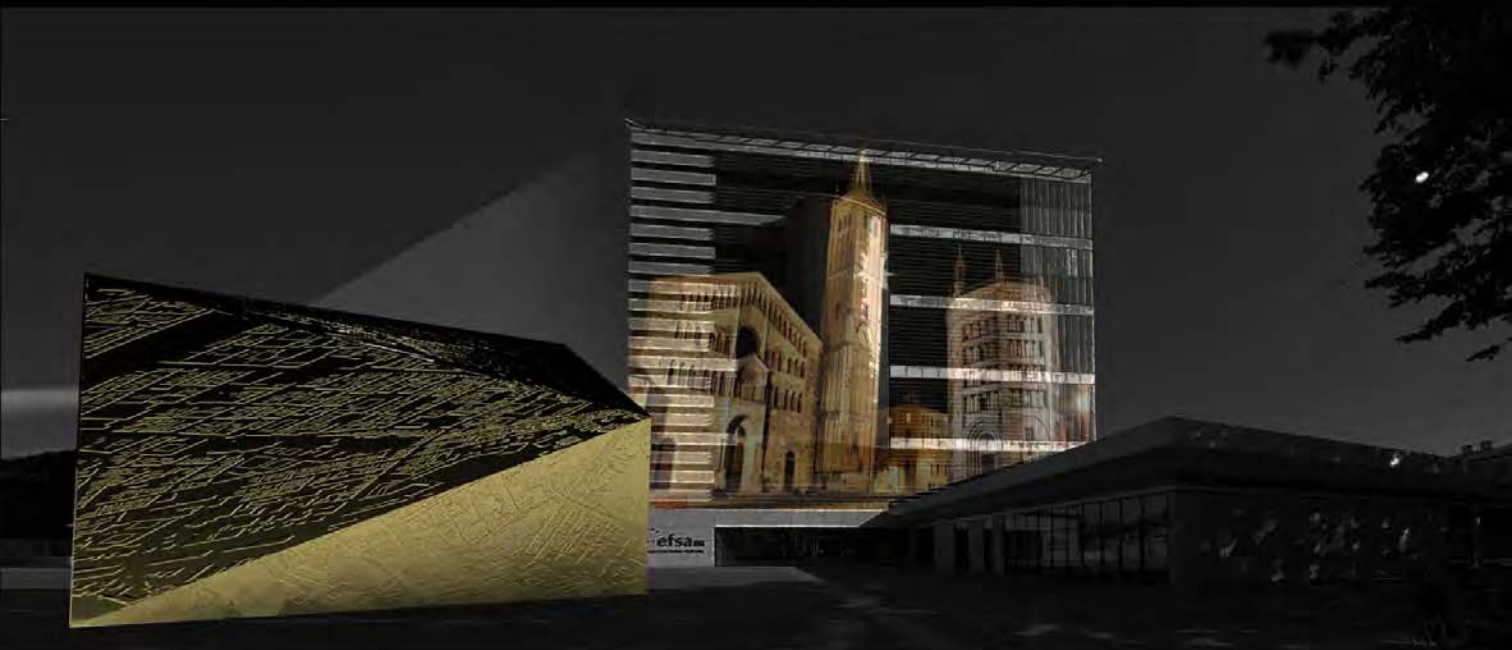


INSERIMENTO PADIGLIONE CORTE EFSA





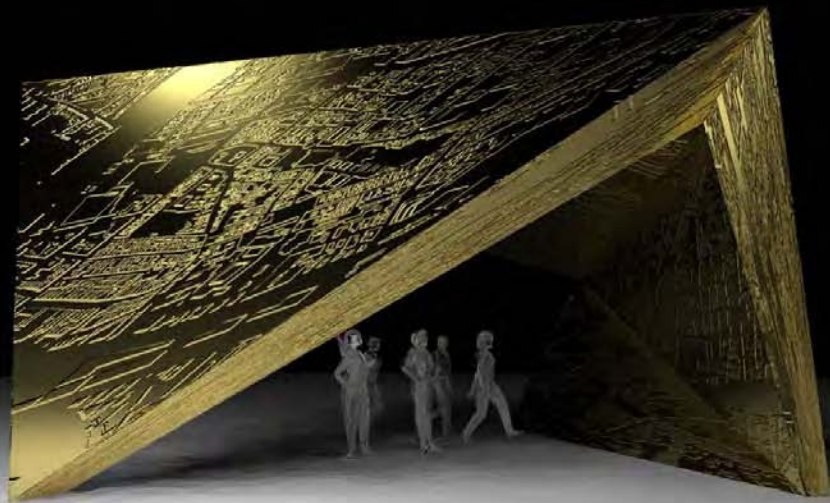
INSERIMENTO PADIGLIONE _ INGRESSO PEDONALE VIALE PIACENZA



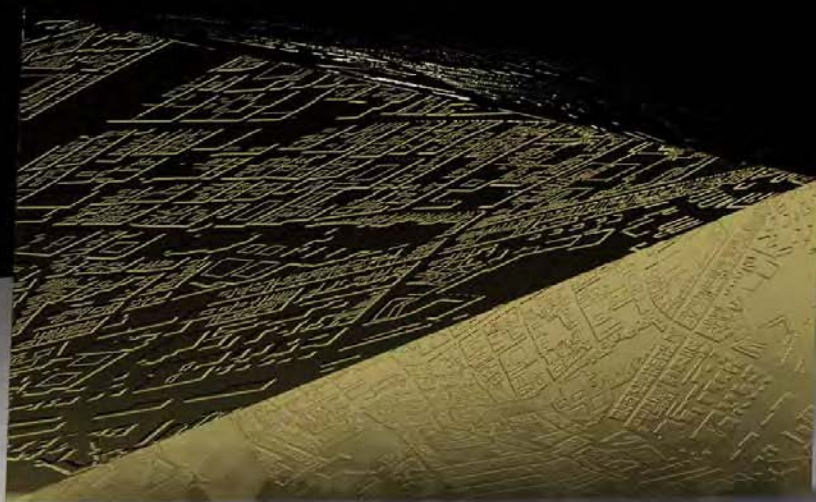
INSERIMENTO PADIGLIONE _ CORTE PEDONALE AGENZIA EFSA



INSERIMENTO PADIGLIONE _ INGRESSO PEDONALE VIA CARLO MAGNO



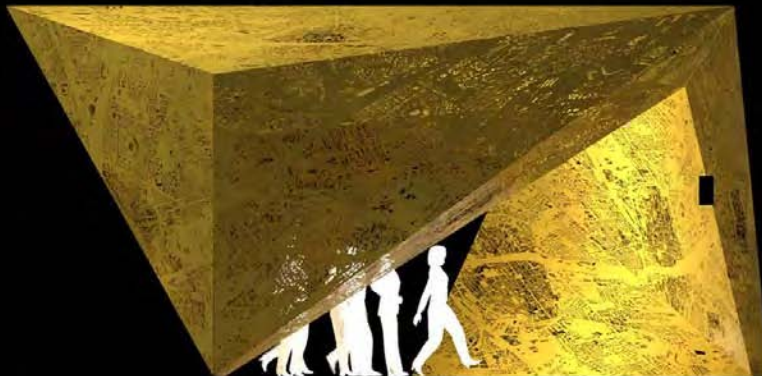
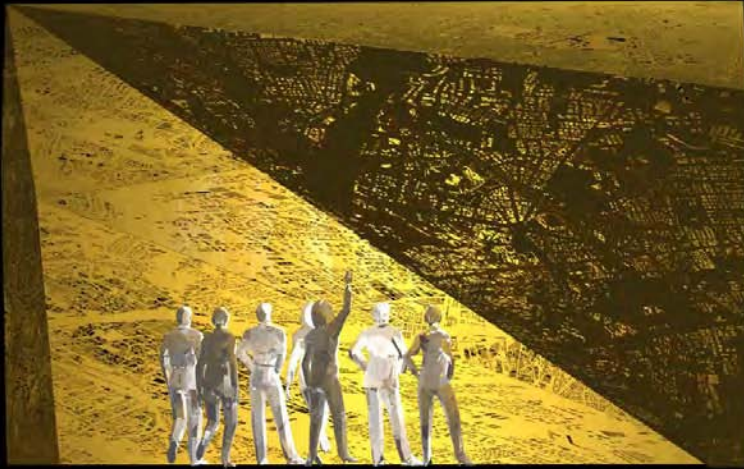
DIREZIONE INGRESSO PEDONALE VIA CARLO MAGNO



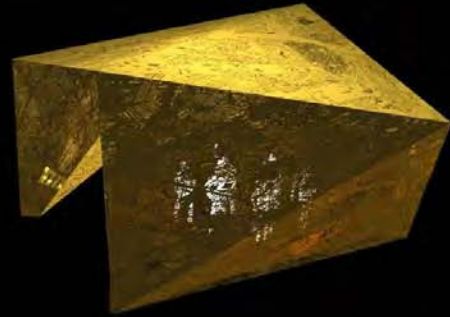
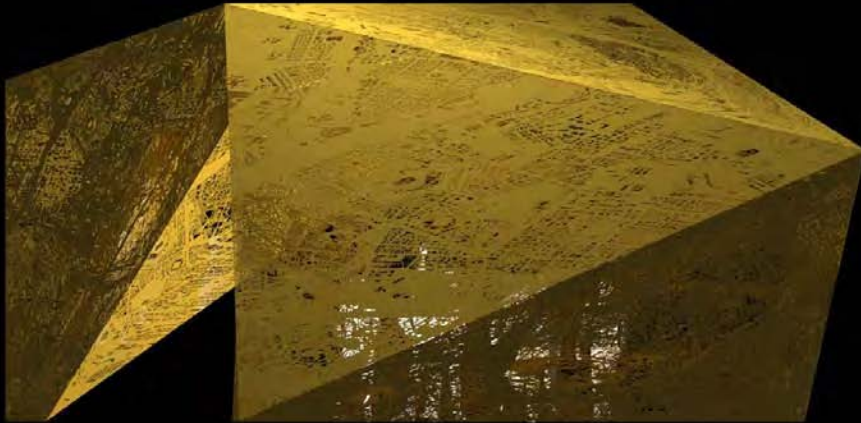
DIREZIONE INGRESSO PEDONALE VIALE PIACENZA



RELAZIONE DIREZIONE TRAI DUE INGRESSI PEDONALI _ PROIEZIONE INTERNA AL PADIGLIONE



FRONTI



FRONTI

Blank

PROGETTI 2016-2017

**PARCO DUCALE
PIAZZE E BORGHİ DELL'OLTRETORRENTE
CONFLUENZA TORRENTI PARMA-BAGANZA
PIAZZA GHIAIA
PALAZZO DELLA PILOTTA**

PARCO DUCALE

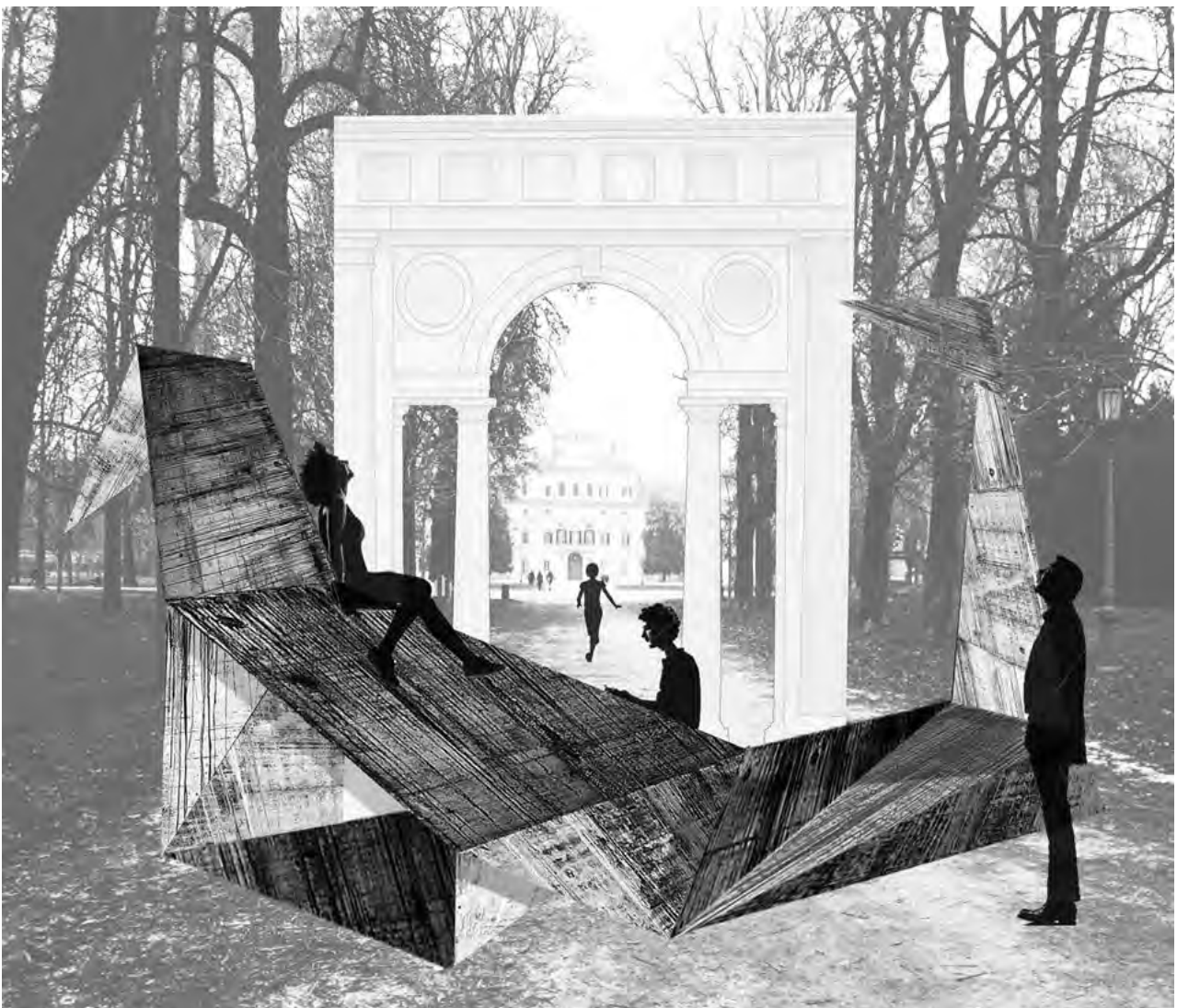
Situato in pieno centro storico, sulla sponda occidentale del torrente Parma, rappresenta da secoli il polmone verde della città.

Dopo esser stato per decenni il parco di riferimento, negli ultimi anni ha conosciuto una fase di decadimento e di aumento del livello di degrado che oggi sollevano problemi di sicurezza.

Azioni

Il Parco Ducale, e in particolar modo l'isolotto al centro della peschiera, diventa un luogo perfetto per accogliere un'installazione. In questo caso lo spazio si trasforma in un padiglione dove possano essere accolti concerti ed eventi.

Il luogo si trasforma in un punto di riferimento per la città oltretorrente, con un ruolo speculare al quello che il Teatro Farnese svolge per il centro storico.



PIAZZE E BORGHETTI DELL'OLTRETORRENTE

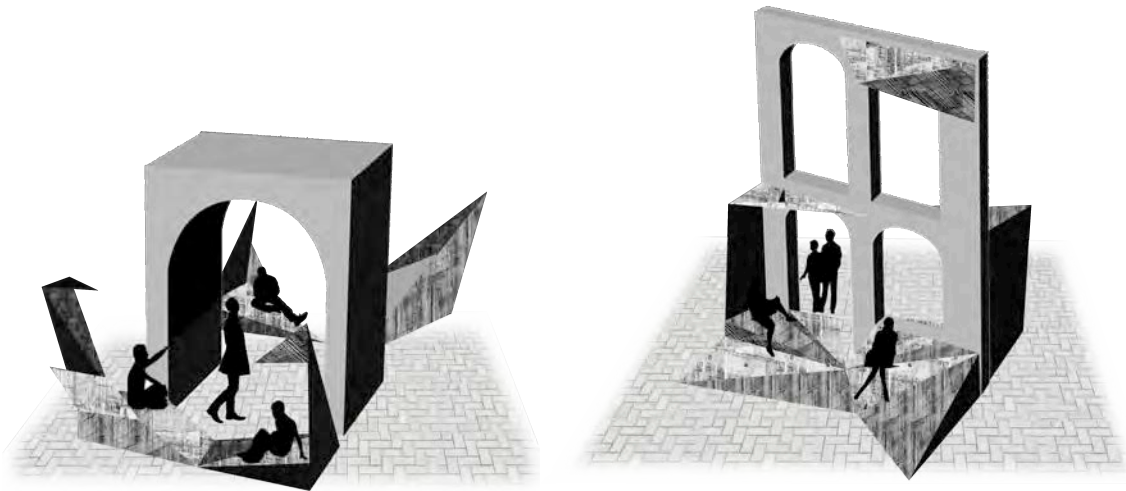
(Piazzale Alberto Rondani, Piazza degli Imbriani, Piazzale Santa Croce, Piazza Giacomo Matteotti, Borgo Galaverna)

Sebbene percepito con distacco, l'Oltretorrente, oltre a permettere l'espansione della città, ha luoghi intrisi di storia e una forte componente multietnica che ne valorizzano la particolarità.

Azioni

Il teatro sparso per la città risuona e gli spazi urbani diventano un invito al Teatro Farnese.

Per coinvolgere tutta la città all'interno del progetto e per costruire un ponte culturale tra le due sponde, si è pensato di scomporre il Teatro Farnese nelle sue varie parti e disporle all'interno degli spazi urbani selezionati, principalmente in quei luoghi dell'Oltretorrente che più occorrono di un elemento di attrazione. Il cittadino incontrerà lungo il suo tragitto dei Totem che riproducono una nicchia, una capriata, delle scalinate, un voltone, ecc., del Teatro Farnese: ogni elemento così riportato a diverse scale funzionerà da cassa armonica in cui saranno riprodotti dei suoni che solo in quel contesto spaziale acquisteranno una determinata sonorità. Gli effetti che si creeranno - suono che scende, sale, crea un percorso - saranno diversi a seconda dell'oggetto e della musica riprodotta. Questo allora non sarà più semplicemente suono come tale ma lettura dello spazio. Il cittadino sarà attirato da questi ricettori e rimandato al Teatro Farnese.



CONFLUENZA TORRENTI PARMA-BAGANZA

La confluenza dei torrenti chiude l'itinerario e invece che esser percepito come separatore delle due parti della Città, simbolicamente le riunirà.

L'installazione che sarà realizzata sarà l'occasione per applicare alcuni dei principi più interessanti delle discipline del paesaggio e dell'ingegneria ambientale che si rifanno alle teorie del *recovering landscape*, che considera la conoscenza dei fenomeni naturali ma anche la tecnica come strumenti fondamentali per poter tornare a vivere nella natura. Dalla strada del lungo fiume e da altre posizioni privilegiate, con interventi puntuali e sensibili, si potrà vedere un nuovo paesaggio.

Azioni

Il paesaggio della confluenza dei torrenti viene influenzato dalle luci della città o da interventi di land art. Nella prima ipotesi il paesaggio viene segnato da una linea di luci che misurano l'intensità del rumore del fiume. Quando il fiume è silenzioso le luci sono fioche e deboli, quando invece il fiume è impetuoso e in piena le luci diventa forti e segnalano a grande distanza il pericolo e la tensione delle due sponde a restare unite. Le luci diventano quindi una misura della larghezza del fiume e della sua portata.

Nel secondo caso si propone di trovare un vuoto urbano all'interno della città e di riproporlo sulla confluenza come spazio "diverso" dal paesaggio circostante. In questo modo il paesaggio viene "pulito" e messo in confronto diretto con la misura della città.



PIAZZA GHIAIA

Affacciata sul torrente Parma, nasconde un gioiello di architettura romana (Ponte romano) che rappresenta un reperto storico di grande rilevanza quasi dimenticato dalla storia di Parma e sempre più lasciato al degrado senza alcun tipo di intervento di valorizzazione.

Azioni

Parma riscopre la sua identità romana nascosta attraverso le nuove tecnologie, segue le orme della musica fino a Piazza Ghiaia, dove riposa, nascosto agli occhi, il ponte romano: un'installazione in realtà aumentata farà tornare a vivere l'antichità attraverso le interpretazioni di architetti e designer. L'interfaccia digitale di uno smartphone permetterà al visitatore di vedere contemporaneamente molteplici realtà possibili per il luogo in cui si trova. Allo stesso tempo si può visualizzare il ponte come appariva nelle precedenti epoche storiche, ma anche come potrebbe apparire in futuro secondo i vari progetti.



PALAZZO DELLA PILOTTA

Edificio storico di proprietà dello Stato, tutelato ai sensi della vigente normativa sui beni culturali, ospita la Galleria Nazionale, il Teatro Farnese, la Biblioteca Palatina, il Museo Archeologico Nazionale di Parma e il Museo Bodoniano.

Azioni

Negli spazi sotto il Teatro Farnese, i luoghi di passaggio vengono trasformati in una nuova scenografia urbana. Una matrice di schermi luminosi crea all'esterno diverse situazioni dove riprese "tridimensionalizzate" propongono ai passanti concerti.

Per far conoscere ai numerosi passanti l'esistenza ad esempio della musica contemporanea, la matrice di luci in questo caso si trasforma in una nuvola di schermi scomposti che trasmettono la registrazione di concerti. Lo spazio del porticato di Palazzo della Pilotta diventa un importante invito per il Teatro Farnese.



Cronoprogramma

Gli interventi si svilupperanno sul triennio 2015-2017, partendo quest'anno con la realizzazione delle installazioni al Teatro Farnese, al Padiglione Nervi e all'EFSA.

Con la conclusione di Parma Città delle Muse e delle sue installazioni, la città potrà beneficiare del software realizzato per sviluppare possibili progetti futuri.

Promozione

Il raggiungimento degli obiettivi strategici e operativi associati al progetto è subordinato alla realizzazione di un'attività promozionale e di comunicazione che consenta di darne massima visibilità e accrescere la riconoscibilità di Parma come città capace di offrire un sistema di offerta turistico-culturale innovativa e di qualità.

Gli strumenti di comunicazione che verranno sviluppati forniranno informazioni di servizio ma anche spunti di approfondimento agli utenti per migliorare nei cittadini la conoscenza del patrimonio storico, culturale ed artistico.

Il piano promozionale vuole inoltre avere una valenza duplice: favorire l'avvicinamento e la conoscenza delle risorse del territorio da parte delle comunità residenti e conseguire la massima visibilità a livello locale ed interregionale intercettando un ampio flusso di turisti.

1. Promozione via web

Prevede la realizzazione di azioni promozionali innovative e tradizionali via web in grado di comunicare tutte le informazioni e i contenuti necessari riguardo al progetto, ai beni che ne fanno parte e alle installazioni che lo caratterizzano.

- creazione di una sezione apposita per Parma Città delle Muse, all'interno del sito della Fondazione Prometeo;
- creazione di pagine sui maggiori social network (Facebook, Twitter e simili) di promozione dell'iniziativa per diffondere quanto realizzato grazie a strumenti innovativi, utilizzati da fasce di popolazione comprese tra i 18 e i 50 anni sempre più ampie e significative. In questo modo, la diffusione sarebbe davvero capillare e raggiungerebbe un maggior numero di utenti.

In una logica di costruzione dell'immagine coordinata del progetto, tali strumenti virtuali potranno essere collegati a quelli degli altri enti partner in uno spazio dedicato che sia:

- ✓ dotato di una struttura multimediale funzionale, navigabile in modo semplice ed intuitivo per utenti anche non esperti nell'uso del web, grazie ad un'organizzazione logica dei contenuti e all'ausilio di segni grafici, quali icone ed immagini, immediatamente intuibili;
- ✓ caratterizzato da una grafica accattivante in linea con il logo che si utilizzerà per identificare il progetto;
- ✓ concepito con una logica di comunicazione sia verso la comunità residente, sia verso il turista: a tal proposito sarà realizzato in italiano e inglese nelle parti di interesse turistico;
- ✓ aggiornato per tutta la durata del progetto e nelle fasi successive, attraverso il tempestivo inserimento degli eventi, delle notizie e simili che lo riguardano.

In una logica di monitoraggio e controllo dello strumento, lo spazio web dedicato sarà dotato di un software che conteggerà gli ingressi virtuali nel sito, analizzando, tra gli altri dati, la zona di provenienza degli utenti, il tempo di permanenza sul portale stesso e sulle singole pagine e quali sono quelle più ricercate. In questo modo si avrà un controllo attento, preciso, puntuale e sempre aggiornato dell'interesse verso il progetto.

2. Promozione per mezzo stampa

Le azioni di immagine che verranno curate dall'ufficio stampa sono relative a:

- creazione di un database di tutti i contatti utili per diffondere in modo capillare le notizie riguardanti il progetto;
- creazione di una cartella stampa di base contenente articoli, informazioni, immagini utili già strutturate per la pubblicazione;
- invio materiali informativi agli organi di stampa;
- contatti con i mass media locali (quali radio, televisioni, giornali riviste) per la redazione di servizi ad hoc, supportate dall'acquisto di spazi pubblicitari;
- pubblicazione di articoli informativi sulle maggiori testate locali;
- redazione di comunicati stampa in occasione delle inaugurazioni delle diverse installazioni nei luoghi messi in rete;
- organizzazione di una conferenza stampa per presentare il progetto alla cittadinanza;
- servizio di newsletter volto agli operatori e agli utenti che ne faranno richiesta;
- stampa di manifesti e locandine informative riguardo il progetto e gli eventi che lo caratterizzano e gestione della relativa distribuzione ed affissione;
- realizzazione di uno stando e di un totem localizzati nel centro della città;
- realizzazione di brochure informative sul progetto, le installazioni e sui beni coinvolti, complete di mappe e immagini e caratterizzate da una grafica accattivante ed in linea con il logo che si utilizzerà;
- rassegna stampa.

3. Promozione attraverso canali esterni

Questa iniziativa ha ottenuto il prezioso patrocinio di Milano EXPO 2015 e *Polifonie* (il progetto triennale nel quale rientra), quello dell'Unione Parmense degli Industriali e quello di Ascom Parma (aderente al sistema della Confcommercio – Imprese per l'Italia) che rappresenta la più importante organizzazione del settore terziario sul territorio e opera con l'obiettivo di tutelare gli interessi delle imprese per favorirne la crescita imprenditoriale.

In particolar modo, tramite quest'ultimo, Fondazione Prometeo lavora a stretto contatto con l'agenzia Parma Incoming che promuove pacchetti turistici a gruppi di tutto il mondo. L'itinerario pensato per Parma Città delle Muse potrà quindi esser promosso da Parma Incoming ed inserito nei pacchetti turistici.

Oltre a ciò si potenzieranno e coinvolgeranno i servizi di informazione già esistenti sul territorio (IAT Parma, Ufficio Turistico di Parma, Parma Point della Provincia di Parma ed InformaGiovani del Comune di Parma) che, oltre ad esporre il materiale promozionale (locandine, volantini, brochure) presso i loro uffici, comunicheranno tutte le informazioni tramite i loro canali di comunicazione (newsletter, sito internet, pagine Facebook) e direttamente ai visitatori dei punti di informazione, al fine di indirizzarli in un percorso visita strutturato e qualificato.

4. Dispositivo *Soundofthings*

Si tratta di un progetto di brand territoriale con i nuovi media che nasce dalla consapevolezza di una perdita dei racconti della città e del rapporto coi suoi abitanti che produce un'amnesia relativamente ai suoi luoghi più preziosi e protetti. La lettura del patrimonio della città secondo la concezione dei luoghi come archivio della memoria della biografia urbana non è più efficace e sintetico in riferimento alla struttura sociale e relazionale. Le nuove tecnologie possono accelerare il processo comunicativo e veicolarlo soprattutto verso le nuove generazioni, apparentemente più distanti da una "cura della Città". Come?

Riformando l'immagine compositiva nascosta nella storia di un luogo in modo da permetterne l'esplorazione. L'obiettivo primario è quello di orientare verso i luoghi più o meno conosciuti, talvolta segreti. Sarà allora l'applicativo che leggerà i luoghi dell'itinerario conducendo l'utente verso il Teatro Farnese e, soprattutto, consentendo la produzione di mappe mentali individuali.

La scelta di utilizzare il dispositivo nasce dalla riflessione che oggi la tecnologia rende disponibili una grande varietà di contenuti servendosi di modelli comunicativi sempre più efficaci e accessibili ad un pubblico via via più vasto: utilizzare i linguaggi contemporanei delle nuove tecnologie produrrà un'esperienza aumentata attraverso un approccio ludico e/o esplorativo per esperienze individuali immersive.

Gli utenti dell'applicativo, ad uso gratuito, potranno essere:

- turisti e cittadini interessati all'esplorazione fisica;
- profili online interessati all'esplorazione virtuale;
- soggetti interessati ai progetti legati ad eventi organizzati.

Sempre in una logica di monitoraggio e controllo sull'andamento e sui risultati del progetto, il download dell'applicazione potrà quantificare in maniera abbastanza precisa il flusso di visitatori in quanto si potrà attivare solo quando si sarà in prossimità di uno dei luoghi messi in rete.

Oltre all'applicativo e al sito web, l'attività di monitoraggio verrà effettuata tramite:

- numero di biglietti staccati per i siti chiusi;
- numero di visite sulla pagina Facebook del progetto;
- numero di pacchetti turistici venduti attraverso Parma Incoming (ASCOM);
- numero di presenze in strutture ricettive;
- numero di visite guidate lungo l'itinerario;
- numero di iniziative rivolte all'esterno per promuovere il progetto comprese le attività didattiche nei confronti delle scuole.

Uno strumento in grado di valutare gli effetti generati dagli interventi sarà invece un questionario (cartaceo e online) di valutazione, da consegnare agli utenti, riguardante la percezione dell'utilità delle installazioni e l'eventuale cambiamento nel rapportarsi alla città.

Parma Città delle Muse, che mette in relazione la progettazione di nuove tipologie di spazi pubblici, materiali e tecnologie innovative, rappresenta un sistema in grado di rendere l'arte generatore di innovazione ed economia, i cui effetti avranno un riverbero anche negli anni a venire sulla Città di Parma. La concomitanza dell'inizio del progetto con Milano EXPO 2015 rappresenta inoltre un'occasione straordinaria per la Città, le sue Istituzioni, il suo tessuto economico e culturale, oltre che un'opportunità per tutti i cittadini.

Per la sua forte connotazione territoriale, nonché per la sua valenza culturale e innovativa, Parma Città delle Muse ha ottenuto il patrocinio di: Comune di Parma, Soprintendenza dei Beni Storici, Artistici ed Etnoantropologici di Parma e Piacenza, Unione Parmense degli Industriali e ASCOM-Confcommercio Parma. In virtù dei rapporti che Fondazione Prometeo ha consolidato nel tempo con soggetti pubblici e privati, si auspica la partecipazione alla realizzazione del progetto della Regione Emilia-Romagna, della Provincia di Parma e della Fondazione Teatro Regio di Parma.