



Ministero per i Beni e le Attività Culturali

DIREZIONE REGIONALE PER I BENI CULTURALI
E PAESAGGISTICI DELLA BASILICATA



PROGRAMMA OPERATIVO VAL D'AGRI

GRUMENTUM DAL III SECOLO A.C. AL VI SECOLO D.C:
STORIA DI UNA COLONIA ROMANA

PROGETTO PRELIMINARE

1- RELAZIONE TECNICO-ILLUSTRATIVA

Elaborato da

Francesco ANTINUCCI

Christian COURTOIS

Daniela LAFORESTA



INDICE

CONSIDERAZIONI PRELIMINARI.....	4
SEZIONE I: ANALISI ECONOMICA E POSIZIONAMENTO STRATEGICO	7
Il Contesto Territoriale.....	7
Il prodotto	9
Segmentazione del mercato	10
Posizionamento e sistema di offerta	11
SEZIONE II: IL SITO ARCHEOLOGICO E LA STORIA	17
L'antica grumentum: una posizione strategica.....	17
Una storia importante	18
Il sito archeologico	19
Analisi dei punti di forza e di debolezza del sito	20
SEZIONE III: LA PROPOSTA PROGETTUALE.....	22
Il Concept di comunicazione.....	22
Il percorso fisico.....	24
Il percorso di visita: modalità e sequenze narrative.....	25
La strumentazione onboard	25
Lo spazio di iniziazione	26
Le stazioni narrative	27
Prima stazione narrativa: Domus.....	28
Seconda stazione narrativa: Basilica	29
Terza stazione narrativa: Foro	30
Quarta stazione narrativa: le Terme Imperiali.....	31
Quinta stazione narrativa: i Mosaici	32
Sesta stazione narrativa: il Teatro.....	32
Ulteriore stazione narrativa (facoltativa per i visitatori): l'Anfiteatro	32
Possibili modalità allestitive nella fruizione diurna e notturna	33
Il percorso diurno	33
Il percorso notturno	35
Caratteristiche Tecniche	37
Le reti.....	37

Il suono	38
La luce	39
Le videoproiezioni	39
Il sistema di pilotaggio generale	39
Grafico di principio del percorso.....	41
Il Museo Archeologico Nazionale di Grumento:	
Intervento di allestimento	42
SEZIONE IV: LA COMUNICAZIONE.....	45
AVVERTENZE	48

CONSIDERAZIONI PRELIMINARI

Grumentum, è uno dei siti archeologici più importanti della Basilicata, sia per le vicende storiche ivi accadute, sia per i reperti sino ad oggi rinvenuti che rivelano quanto intenso e ricco sia stato il passato di questa grande colonia romana.

Situata nell'Alta Val d'Agri, *Grumentum* riveste particolare interesse perché costituisce in Italia uno dei pochi esempi in cui **non c'è sovrapposizione urbana del centro moderno rispetto alla città antica ed al contesto naturale**. Il sito ha conservato così la sua struttura originaria, struttura che, grazie alle diverse campagne di scavi, sta man mano venendo alla luce insieme ai suoi tesori.

Appare fondamentale, comunque, effettuare nell'analisi una **distinzione tra quella che è la "percezione istituzionale" del sito archeologico e quella che invece è la "percezione del visitatore"**, indicatore quest'ultimo indispensabile per una corretta programmazione degli interventi futuri di fruizione e per un **posizionamento strategico nel panorama dei competitors vicini**.

Il progetto culturale del Parco Archeologico di Grumentum, prospettiva di ricomposizione territoriale e di sviluppo locale, **si pone l'ambizioso obiettivo di tradursi quale ulteriore vettore di crescita e progresso** attraverso la catalizzazione di nuovi e più numerosi flussi turistici.

Occorre però ribadire che **tutti i processi di valorizzazione e promozione devono salvaguardare il valore culturale del bene che non può essere "piegato e assoggettato" alla esclusiva fruizione ma che, invece, deve essere elemento caratterizzante l'intero processo di valorizzazione.**

Non si tratta, quindi, di realizzare un'alterazione filologica del valore del bene quanto di rafforzare quei fattori comunicativi, in termini di informazione, conoscenza, esperienza che soddisfino l'attesa conoscitiva ed esperienziale che la visita e/o il viaggio portano con sé. In questa

prospettiva l'attenzione verte sull'insieme di interventi e di azioni che rafforzano le componenti funzionali ad un processo di contestualizzazione e di più profonda comprensione di senso e di significato e in ultima istanza di "valore" del bene proposto all'attenzione del visitatore. In questa direzione va segnalato il **progetto europeo Archeolive**¹ che, tra il 1999 ed il 2002, si propose di esplorare **modalità di fruizione museale alternative** a quelle offerte dai musei archeologici tradizionali e che ha dato vita ad una rete di musei denominata "liveARCH" di dimensione europea prevalentemente centrata su scambi di esperienze in ordine ad iniziative focalizzate su una migliore interazione con il pubblico attraverso presentazione di processi di archeologia sperimentale, dimostrazioni di tecnologie antiche, presenza di ricostruzioni a grandezza naturale di strutture a cielo aperto e arredi scientificamente fondate su fonti archeologiche e storiche e, soprattutto in aree del nord Europa, su re-enactment (rievocazioni storiche in costume). Accanto a queste esperienze proposte open-air insistono strutture museali "tradizionali" o aree archeologiche visitabili. Va inoltre segnalato in tema di nuove forme di valorizzazione il **progetto Mediteatri** promosso dal Foromez, nel 2006, nell'ambito di iniziative comunitarie teso ad approfondire e divulgare sia le esperienze di fruizione dei teatri antichi per performance teatrali e spettacolari, sia progetti innovativi di valorizzazione e fruizione del patrimonio archeologico. L'arco cronologico considerato da queste iniziative e' compreso tra la preistoria e la fine del Medioevo.

Un elemento comune di queste attività di ricerca e delle iniziative che si vanno sperimentando e' indubbiamente legato alla costruzione di quegli **aspetti correlati a precise vicende storiche** che contribuiscono all'enfatizzazione del valore narrativo ed evocativo del bene. La

¹BARTH, Franz Eckart, CARDARELLI, Andrea, LOBISSER, Wolfgang F.A., SCHÖBEL, Gunter (2003) "**Il progetto archeolive. Parchi archeologici della Protostoria Europea**". In: BELLINTANI, Paolo, MOSER, Luisa, Archeologie Sperimentali. Metodologie ed esperienze fra verifica, riproduzione, comunicazione e simulazione. With English Summaries. Atti del Convegno, Comano Terme 0 Fivè (Trento Italy), 13 - 15 settembre 2001. -:-, 129-144.

focalizzazione sui fattori di contesto e sulle microstorie contribuisce ad amplificare la potenza comunicativa dei luoghi allargando, contestualmente, le fasce di potenziali visitatori.

La sperimentazione proposta per il Parco archeologico di Grumento e' in linea con tali aspettative ed e' peraltro coerente con le scelte strategiche adottate per il territorio turistico della Basilicata dove si sono moltiplicati i casi di nuove narrazioni articolate su un sistema dinamico di attrattori. L'obiettivo, in tal senso, e' quindi duplice: da un lato **incrementare il livello di conoscenza e quindi di visitatori del sito**, dall'altro **integrare il sistema di offerta turistica territoriale in un unicum narrativo** dove letteratura, aspetti paesistici e culturali finiscono con il generare un valore accrescitivo proprio grazie alla interdipendenza tra gli elementi del sistema che, tuttavia, conservano la propria specificità culturale.

SEZIONE1: ANALISI ECONOMICA E POSIZIONAMENTO STRATEGICO

IL CONTESTO TERRITORIALE

Il parco archeologico di Grumentum, snodo strategico dell'Alta Val D'Agri, ricade nel territorio del comune di Grumento Nova, l'antica *Saponara*.

Il parco è direttamente collegato alla superstrada della Val D'Agri che conduce ad est alla **Statale 106 che costeggia la costa ionica** (direzione Taranto Reggio Calabria) e a ovest all'autostrada **A3 Salerno Reggio Calabria**. E' inoltre a poco meno di 80 km dal **capoluogo** regionale e a 130 da **Matera**. Il Parco Archeologico, inoltre, si trova a soli 40 km dal comune di Sant'Arcangelo anch'esso centro di interesse di un progetto di valorizzazione- **Monastero di S. Maria d'Orsoleo**. Stessa distanza dal **Parco Letterario di Carlo Levi ad Aliano** e nelle immediate vicinanze del futuro attrattore principale della Val D'Agri, il **Parco a tema sull'energia**.

Tuttavia, va rimarcato, che questo peculiare patrimonio di risorse territoriali, incastonato tra le due grandi riserve naturali del Parco Nazionale del Pollino e del Parco Nazionale del Cilento e del neonato Parco dell'Appennino lucano (che insiste proprio in gran parte del territorio denominato Val d'Agri), al centro del sistema regionale delle aree protette, **ancora non ha conseguito una precisa identità turistica né, allo stato, ha una dotazione di servizi e di infrastrutture turistiche coerenti con questa vision.**

In termini di arrivi e di presenze (vedi Progetto Speciale Val d'Agri) i numeri sono alquanto modesti. Né va trascurata come concausa della difficoltà per accrescere il potenziale turistico locale, **il non configurarsi del sistema di offerta locale, come prodotto**, fattore quest'ultimo che indebolisce allo stato attuale un ruolo possibile sul mercato delle destinazioni turistiche italiane conquistandovi un proprio spazio.

Queste carenze delineano l'insieme dei gap da colmare. A partire da questo stato di fatto il progetto della Val D'Agri suggerisce una **strategia per poli gravitazionali**, capaci di sviluppare una forte attrazione, dimensionando il prodotto turistico su di un posizionamento nazionale. In tale ottica sono state individuate linee strategiche che puntano su alcune emergenze in grado di conferire alla Val D'Agri una precisa valenza turistica. Si definisce così **un sistema di attrattori principali** (i cosiddetti grandi attrattori), in grado di attrarre visitatori anche da destinazioni più remote, potenzialmente vocati a ruoli di traino come sarà costituito il Parco dell'Energia al quale si affiancheranno il Parco archeologico di Grumentum, il Monastero di Santa Maria d'Orsoleo e il già esistente Parco letterario di Carlo Levi ad Aliano, e interventi di riqualificazione e potenziamento dell'offerta di tempo libero e di svago sul lago del Pertusillo, tasselli di un più ampio disegno di valorizzazione e promozione turistica della Val D'Agri e della regione.

La localizzazione del sito archeologico di Grumentum in un contesto ricco di risorse e dotazioni territoriali rende più facile il raggiungimento di obiettivi di sviluppo territoriale. **La qualità complessiva del territorio è fondamentale per ampliare il raggio d'attrazione e incrementare la domanda culturale. Quanto più il contesto di riferimento risulta strutturato e disponibile, tanto più si accresce il valore competitivo della risorsa culturale e del territorio su cui insiste.** Quindi, nell'ambito di una visione del contesto archeologico in termini sistemici, la *valorizzazione integrata* di tutte le risorse dell'area può consentire al sito di attrarre e movimentare una domanda culturale che, direttamente e indirettamente, sia in grado di generare un livello di spesa sufficiente a rendere conveniente l'attivazione di ulteriori servizi e attività

IL PRODOTTO

Il progetto del Parco archeologico di Grumento si pone essenzialmente come **sperimentazione di un modello di fruizione che ruota intorno all'esperenzialità e a nuove forme di narrazione culturale**. E' quindi un progetto culturale dalla rilevante **valenza comunicativa** che, nell'intercettare diverse e più ampie fasce di visitatori, e' capace di integrare nuovi modelli di comunicazione che, facendo perno sulla memoria storica dei luoghi, possano documentare, narrare ed evocare le antiche origini e la comune storia italiana.

Il parco si pone quindi come un **polo di interpretazione, comprensione e diffusione** di una cultura storica che trova nel dato archeologico il presupposto ricostruttivo di una tipica cultura e civiltà, quale quella di una colonia romana, che è il suo oggetto di narrazione.

Gli eventi, infatti, che hanno fatto della città di Grumentum un luogo tipico della storia romana, rappresentano il filo rosso di una narrazione che, articolata in tappe, si caratterizza per la forte densità di tecniche e tecnologie innovative atte a sostenere processi di comunicazione culturale avanzata.

Ed è proprio dalla integrazione tra aspetti tecnologici e scelta di precisi elementi narrativi che il progetto persegue la **dimensione educativa informativa e didattica**. Attraverso il forte contenuto innovativo si realizza l'obiettivo di **coinvolgere più ampie fasce di pubblico**, transitando, almeno in una prima fase, dal target esclusivamente caratterizzato da scolaresche a quello delle famiglie e attingendo, geograficamente, a bacini via via sempre più ampi.

La storia narrata diviene così una sorta di **laboratorio cognitivo**, e assume la natura di un insieme articolato di relazioni fra soggetti che, pur condividendo una specifica cultura, sono tuttavia tradizionalmente ascritti a segmenti diversi.

In questa "area" relazionale sono però facilitati i processi di apprendimento collettivo, nell'ambito dei quali le esperienze

accumulate, ma anche le nuove conoscenze prodotte, costituiscono risorse critiche.

La peculiarità del progetto consiste principalmente nella circostanza che questo è scandito da tappe tecnologiche che contribuiscono a realizzare il contenuto immersivo ed essenziale auspicato.

SEGMENTAZIONE DEL MERCATO

I principali mercati obiettivo del progetto sono i seguenti:

- Turismo scolastico
- Famiglie
- Gruppi organizzati

Studenti

Il **turismo scolastico** rappresenta già oggi uno dei target principali del Parco Archeologico. Tuttavia tale segmento, stabile nonostante il perdurare della crisi, sempre più manifesta **esigenze diverse sia nei contenuti del viaggio che nella definizione organizzativa**: accanto agli aspetti tradizionali, che restano quelli culturali, si affiancano esigenze relazionali, momenti in cui svago e divertimento si accompagnano a momenti formativi e di sperimentazione. Ruolo importante in tale processo è svolto dalla **mediazione dei sussidi tecnologici**, non più esclusivo appannaggio degli studenti.

L'innovazione dell'offerta culturale del Parco congiunta alla naturale crescita di questa tipologia turistica, molto fedele alla marca ed orientata ad un **turismo di prossimità**, può rappresentare un'occasione di **ulteriore incremento di questa tipologia di domanda**.

Famiglie

Sebbene oggi il concetto di famiglia sia in rapida evoluzione, e da questo macro aggregato discendano segmentazioni ulteriori, è sempre più significativo il mercato degli adulti che consumano turismo con dei minori (nonni con i nipoti, famiglie monoparentali, coppie che fanno le vacanze

con i figli di diverse unioni). Il target, che prevalentemente consuma spiagge, cultura e parchi a tema, manifesta una **elevata stagionalità** (Estate, Ponti pasquali, stagioni delle vacanze), è alla ricerca di relax, di comfort, sicurezza, e qualità dei servizi e si muove generalmente in macchina.

Tale segmento può rivestire un'elevata importanza nelle strategie del parco sia per la sua numerosità quanto per la coincidenza tra i bisogni espressi ed il prodotto offerto.

Gruppi organizzati

Tale segmento, diverso dal tradizionale mega gruppo eterodiretto, ma caratterizzato da un elevato potere di scelta nella fase decisionale e da un affinamento delle motivazioni e delle richieste, può trovare nel Parco di Grumentum e, più in generale nella Val D'Agri, una risposta alle scelte di destinazione **non guidate esclusivamente dalla ricerca della notorietà, ma anche da variabili quali prossimità, specializzazione e dimensione territoriale**. Questo segmento, inoltre, mostra una **destagionalizzazione** maggiore rispetto agli altri due perché non più e non solo attratto in modo sporadico durante l'estate o in presenza di particolari eventi.

POSIZIONAMENTO E SISTEMA DI OFFERTA

La sperimentazione proposta necessita di alcune premesse per posizionare correttamente il Parco archeologico di Grumentum nel mercato del turismo culturale e nel sistema di offerta territoriale. **Il panorama competitivo nel settore dell'archeologia**, stimolato da una più forte esigenza di comunicazione e di appeal, **ha vissuto** negli ultimi anni **una spinta innovativa** di particolare importanza **che ha determinato la realizzazione di nuove modalità di narrazione e di fruizione del bene**.

Gli elementi di innovazione che fino a poco meno di un decennio fa erano rinvenibili nei progetti di comunicazione tecnologica, sono oggi diffusi proprio perché perfettamente rispondenti alla esigenza sempre più avvertita di creare più attraenti fattori di comunicazione.

La nuova dimensione di valorizzazione e sviluppo, pur contemperando gli aspetti della salvaguardia e della tutela, ha consentito l'avvicinamento del grande pubblico ai beni archeologici operando sia sul fronte dell'innovazione del prodotto sia sulle modalità di consumo.

Su tale orientamento si sono mossi **i siti di Pompei, Ercolano e Paestum** realtà che, sebbene caratterizzate da un diverso e più ampio livello di percezione da parte del pubblico, possono essere considerate prossime a Grumentum sia dal punto di vista geografico che tematico, con conseguenze negative per politiche di branding sfavorite da un'area dall'accessibilità non immediata (Vedi Figura 1)

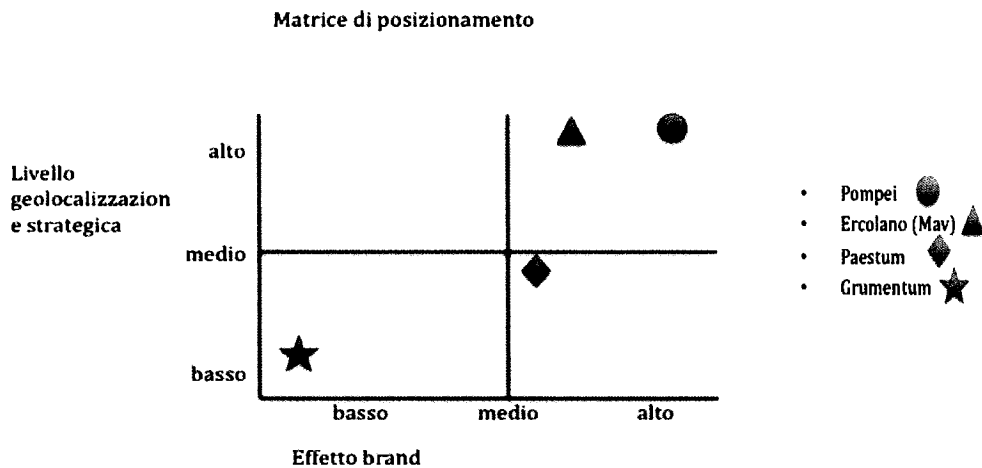


Figura 1: Posizionamento attuale

In tale contesto competitivo, la configurazione del Parco di Grumentum si espone al **rischio di non conseguire il livello auspicato di visibilità sul mercato del turismo archeologico**; fermo restando il valore culturale della sperimentazione il problema che si pone e' di realizzare un intervento che, se pur dotato di elementi di particolare pregio realizzativo e contenutistico, esaurisca la sua carica quale singolo tassello di un più ampio panorama di offerta turistica territoriale che, pur arricchendo il territorio di nuove esperienze culturali, non è tuttavia in grado di attivare autonomamente flussi e risorse.

Perché possa realizzarsi un efficace processo di spinta e di sviluppo che determini una significativa crescita territoriale, infatti, **occorre che le risorse si configurino per gli aspetti di unicità, valore, inimitabilità e organizzazione.**

Sulla base del modello proposto da Barney², infatti, sono quattro le variabili in base alle quali è possibile individuare quelle risorse territoriali fonti di vantaggio competitivo sostenibile:

- **L'unicità** si riferisce al numero ristretto di concorrenti in grado di disporre o di accedere alla risorsa.
- **Il valore** della risorsa indica la capacità di neutralizzare le minacce o sfruttare le opportunità ambientali, nonché di migliorare la *performance* consentendo una maggiore efficienza nella gestione dei costi o un processo di espansione dei ricavi.
- **L'inimitabilità** riguarda le risorse il cui processo imitativo risulta costoso e difficile da parte dei sistemi che non le posseggono.
- **L'organizzazione**, nel caso della *destination*, riguarda le infrastrutture, l'ente/società *leader* del territorio, gli eventuali sistemi informativi tecnologici, in pratica tutto ciò che consente di tradurre il vantaggio competitivo potenziale in vantaggio reale.

Il bene archeologico, come tale, può essere considerato una risorsa strategica, in quanto è in grado di generare Valore, è Raro, è Inimitabile, è utilizzabile all'interno di un' Organizzazione.

Nel caso del Parco Archeologico di Grumentum **alcune precondizioni territoriali sono date**; non potendo intervenire sulle invariati territoriali, situazioni di contesto oggettivo riferibili al tema della **geolocalizzazione**, al **sistema di concorrenza**, alle **variabili di accesso**, alle determinanti dei

²BARNEY J. B., *Risorse, competenze e vantaggi competitive*, (ed. italiana a cura di) DELLA CORTE V., SCIARELLI M., Carocci, Roma, 2006.

bacini di utenza, occorre, invece, agire su quei fattori passibili di intervento che attengono alle specificità della fruizione, operando significativi interventi di innovazione e sperimentazione.

Tuttavia, la soddisfazione dei requisiti di originalità, unicità, ecc. proposti dal modello di Barney non possono più esclusivamente fondarsi sulla sola dimensione della spettacolarità della narrazione.

	Contenuti polimediali	Modello di narrazione	Livello di spettacolarità	Contesto
Pompei	***	**	****	****
Ercolano	****	***	**	*
Paestum	*	*	****	****
Grumentum	**	**	***	**

Tabella 1: Caratteristiche del sistema competitivo di offerta

Occorre quindi, in considerazione del mutato contesto, pensare a soluzioni che, sovrapponendosi all'area archeologica, integrino ed arricchiscano la dimensione spettacolare e comunicativa determinando, in tal modo, un nuovo e più competitivo posizionamento sul mercato. Occorre, quindi **compensare il gap di immagine riducendo la marginalità di Grumentum con una soluzione dal valore particolarmente eccentrico sia per la qualità della comunicazione che per l'apparato tecnologico messo in campo.**

Fondamentale sarà in tal senso incrementare le potenzialità di comunicazione offerte dalla rete **valorizzando la dimensione di pre-show e di relazione post visita all'interno di una interfaccia digitale** creando molteplici occasioni di coinvolgimento e di partecipazione. **Il sito web, in questa ottica, deve essere già pensato e progettato per capitalizzare le**

conoscenze ed essere ulteriormente arricchito in itinere. Sarebbe paradossale se nella stagione dei social network e del web 2.0 l'esperienza di visita, lo sguardo del visitatore in foto e filmati, in commenti e giudizi non trovi spazio in un ambiente digitale dedicato e non ci si avvalga di tali contributi e di questo fattore dinamizzante della comunicazione.

In definitiva, appaiono dunque due le variabili principali in grado di determinare il posizionamento finale del "prodotto" culturale e dunque turistico dell'intervento previsto a Grumentum: **la creatività e l'originalità del concept di infotainment e di edutainment e la costruzione di una organica strategia comunicativa off e on-line.** Un continuum che prolunghi l'esperienza nel tempo, che aggregi una community di interessati ed interessabili o che prepari alla visita.

Non bisogna, tuttavia, in tale approccio, considerare esclusivamente la variabile economica sottodimensionando l'aspetto puramente culturale e formativo.

Il sito archeologico è, per sua natura, **una risorsa interna, propria del territorio** sul quale insiste, in grado di generare tanto più valore quanto più è garantita la sua integrità. Per questo motivo, nell'elaborare una gestione strategica, bisogna aver ben presente l'importanza della tutela del patrimonio, per garantire sia la migliore trasmissione possibile della risorsa archeologica che la sostenibilità dell'impatto turistico.

A partire dagli anni '90 del secolo scorso, in concomitanza con il riconoscimento che la rilevanza economica del patrimonio culturale sta anche nella sua capacità di produrre impatti e generare esternalità in relazione sia alle attività e ai servizi attivati dalla sua gestione, sia all'uso dei suoi prodotti, si è diffusa una nuova concezione del *management* dei siti archeologici, volta a governare al meglio le interdipendenze tra conservazione e valorizzazione. Pertanto, oggi è diventato centrale il problema dell'*integrazione* tra le politiche settoriali per l'elaborazione di una strategia gestionale sistemica, che riesca a contemperare le esigenze

legate alla ricerca, conservazione e valorizzazione della risorsa archeologica e quelle relative allo sviluppo turistico dell'intero territorio.

Il processo d'integrazione deve tener conto, comunque, del fatto che gli obiettivi prioritari delle azioni di conservazione e valorizzazione sono legati all'*accessibilità culturale* della risorsa archeologica e, quindi, non sono finalizzati al tornaconto economico; per questo motivo, la **rilevanza economica del processo di gestione di un sito archeologico deve essere ricercata soprattutto all'esterno, negli output, non solo economici, generati dal valore d'attrazione della risorsa stessa**; *output* che devono essere individuati, disciplinati e organizzati dal *processo di governo del territorio*, il quale deve essere in grado di garantire "la qualità dell'*armatura territoriale in varie accezioni, e più precisamente come qualità dell'ambiente sociale e del sistema infrastrutturale e delle dotazioni (accessibilità fisico/qualitativa) e come capacità di produrre e generare values (accessibilità di rete)*".

SEZIONE II: IL SITO ARCHEOLOGICO E LA STORIA

L'ANTICA GRUMENTUM: UNA POSIZIONE STRATEGICA

L'incrocio di due strade di ampia comunicazione ha dato vita e poi splendore alla città di *Grumentum*. La prima, la Via Herculia, partendo da Venusia, attraversava in senso nordest-sudovest tutta la Lucania, toccando *Potentia* e *Grumentum* e terminando sulla costa ionica all'altezza di Heraclea. Proprio nelle vicinanze di *Grumentum*, da questa stessa strada se ne distaccava una seconda che, puntando verso sudovest, raggiungeva la costa tirrenica e la Via Popilia, strada consolare tirrenica che collegava Capua con la Calabria (Bruzio). E' proprio da questa dorsale che nascono e si sviluppano (e talora scompaiono) insediamenti, località, vere e proprie città che, nel corso dei secoli, segnano il territorio centro-meridionale. Ecco, dunque, la nascita e la crescita della colonia romana di *Grumentum*, vero fulcro e ricettacolo di commercio, di battaglie epiche, di magnifici spettacoli e giochi.

La nascita della città risale al III sec. A.C., con un impianto regolare, il cui orientamento ed il cui tessuto stradale rimangono inalterati per più di otto secoli, vale a dire sino all'abbandono dello stesso abitato. Essa, probabilmente, diventa colonia romana nel periodo compreso tra la guerra sociale (89 a.C.) e la metà del primo secolo a.C.

A partire poi dal V sec. d.c., e ancor di più nel VI sec. d.C., inizia il rapido ed improvviso abbandono del centro abitato. Probabilmente, il centro ha avuto una frequentazione sporadica fino al 954, quando sotto il papa Agapito II è sancito il passaggio della sede vescovile a Marsico Nuovo ed il trasferimento degli ultimi abitanti sul colle di Saponara.

La colonia ha nel tempo finito per inglobare e fagocitare una gran parte di abitanti indigeni dei centri dell'Alta Val D'Agri ed è prevalentemente sull'arteria che attraversava *Grumentum* e sui suoi rami minori, che collegavano i centri di Armento, Roccanova, Aliano con il nord della regione, che si sono giocate le sorti di questa antica terra.

La centralità dell'area grumentina in un crocevia rilevante di insediamenti umani e la sua vicinanza all'area fluviale dell'Agri che estendendosi da Marsico Nuovo ad Eraclea ha determinato la concentrazione di comunità di cui oggi si hanno numerose testimonianze, può costituire oggi un'opportunità straordinaria per riproporre, con linguaggi adeguati alla sensibilità contemporanea, un progetto culturale che - ripercorrendo la storia della valle dell'Agri -introduca il fruitore in un viaggio nel tempo ma anche e soprattutto in un percorso di conoscenza delle numerose emergenze presenti (da Satriano a Grumento, a Tramutola, da Armento a Sant'Arcangelo fino ad arrivare al parco archeologico di Siris-Heraclea - Policoro).

UNA STORIA IMPORTANTE

Testimone delle guerre puniche e centro importante in età augustea, la storia di *Grumentum* ha il fascino di tutte le città antiche e di tutte le civiltà scomparse.

Indizi della valenza dell'elegante colonia si possono trarre dai numerosi autori greci e latini che citano *Grumentum* in merito soprattutto alle vicende storiche, alla toponomastica e alla topografia: Da Livio a Strabone, da Plinio a Seneca, a Macrobio, da Appiano a Florio, - per citare gli storici principali -; sono queste le fonti più autorevoli per ricostruire fasi e momenti di storia grumentina.

Livio tramanda che, durante la seconda guerra punica, Cartaginesi e Romani si sarebbero scontrati due volte nel territorio grumentino: la prima volta, nel 215 a.C. quando il console Sempronio Longo muove contro Annone, fratello di Annibale ed una seconda, nel 207 a.C. quando il console Claudio Nerone guida lo scontro contro l'esercito punico capitanato da Annibale in persona, che nella battaglia perse ottomila uomini, nove insegne militari e sei elefanti.

Appiano racconta invece, che dopo lo scoppio della guerra sociale il comandante dei ribelli lucani Marco Lamponio, sconfisse il console P.

Licinio Crasso e lo spinse a ritirarsi con le truppe superstiti fino a *Grumentum*.

Floro, inoltre, precisa che la città fu tra i centri maggiormente devastati dalla guerra sociale; essa fu messa a ferro e fuoco per essere rimasta fedele a Roma. Un altro accenno alla città si ha infine nel *Liber Colontiarum* che ci informa di una *praefectura* grumentina in epoca graccana.

Una storia lunga tredici secoli, che testimonia come la Basilicata sia stata al centro di importanti vicende che hanno segnato il destino di intere popolazioni.

IL SITO ARCHEOLOGICO

Sull'attuale sito insiste il museo (l'*antiquarium*), contenitore di architettura moderna che conserva i segni e le opere dell'antica città. Lasciando l'*antiquarium* ci si incammina verso l'area scavi. Le prime architetture che si incontrano sono una piccola chiesetta (San Giuseppe) ed una tomba, ultima dimora di un eroico guerriero.

Ad un occhio esperto il sito ha una chiara intelleggibilità. Dall'ampio pianoro (il terrazzo della città antica), proseguendo ci si ritrova in prossimità di un elegante ed imponente muro in "opus reticulatum", da cui si intravede il teatro.

Le architetture, ora, si intrecciano e si susseguono con continuità e chiarezza.

Dal teatro si raggiunge il tempietto italico, poi, percorrendo l'antico decumano si raggiunge la Domus dalla quale si intravede un altro tempietto.

Sul decumano sono ben chiari i segni di colonnati che configuravano i portici antistanti i negozi (*tabernae*) di *Grumentum*.

Più avanti, il cuore pulsante della città, "il Foro". Luogo di incontro di uomini d'affari, di filosofi, di religiosi, ecc., ospitava edifici di grande importanza quali l'edificio forense, il *Capitolium*, il *Macellum*, la *Taberna*.

Dal Foro si raggiungono le terme imperiali, di cui sono stati rilevati tre ambienti riscaldati, pavimentati a mosaico, con il *calidarium* absidato e raccordati da un corridoio con volta a botte. Immediatamente dopo si trova la chiesa di Santa Maria dell'Assunta, importante chiesa paleocristiana, che segna l'ultimo periodo di vita della città romana.

Infine, l'Anfiteatro. Situato sul terrazzo più basso, lo si percepisce nella sua grandezza vedendolo dall'alto. Il primo anello, quasi completamente intatto, è l'unico luogo dove ancor oggi si riesce ad immaginare l'importanza della città antica.

ANALISI DEI PUNTI DI FORZA E DI DEBOLEZZA DEL SITO


L'intelligibilità del sito non è affatto scontata per il visitatore medio.

Al visitatore oggi è offerto un percorso di visita e momenti di approfondimento attraverso piccoli edifici, strutture edificate e/o recuperate (ex frantoi), che al loro interno ospitano altrettante unità didattiche. I supporti, sebbene particolarmente curati nei contenuti, risentendo della scarsità di risorse all'epoca disponibili, non presentano caratteristiche di particolare impatto comunicazionale.

Le difficoltà economiche di gestione, hanno ulteriormente appesantito tale situazione, evidenziando piccoli problemi di manutenzione ed esigenze di riqualificazione.

L'insieme di queste considerazioni evidenziano, dunque, **un'ambivalente situazione: da un lato l'importanza archeologica e storico culturale del sito, dall'altra la relativa consistenza di emergenze e una debolezza complessiva del sistema di fruizione.**

Ad un'analisi più puntuale, la stessa lettura della pianta urbanistica e la possibilità di offrire elementi di contestualizzazione e di senso alle diverse emergenze portate alla luce, individua probabilmente un punto focale di osservazione che non coincide con l'attuale percorso dall'ingresso ufficiale.

Inoltre, come noto, il sito evidenzia **una ulteriore criticità** definita dal **sistema di recinzione che delimita in tre aree con accessi indipendenti**, la totalità del sito frapponendo dunque una barriera percettiva e vincoli di fatto per una fluida fruizione. 

Altro fattore da non sottovalutare è l'ampiezza dell'area e la sua particolare conformazione. Infatti, la disposizione dell'area archeologica su tre livelli e su quote altimetriche diverse, non offre la possibilità al visitatore di uno sguardo complessivo sulla totalità dell'area, e dunque una visione globale della completezza degli elementi.

In definitiva, quanto portato alla luce sembra limitato negli **spazi vuoti** che si frappongono, **disperdendo in qualche modo la forza dell'impatto di tali emergenze**, che se considerate nella loro singolarità sono tutt'altro che trascurabili.

Non va peraltro trascurata la felice collocazione sul piano paesaggistico del sito che rinvia ad un'altra visione dei centri storici adagiati magnificamente sulle alture prospicienti.

Queste prime considerazioni orientano operativamente ad una scelta che **privilegia un percorso notturno rispetto ad un diurno**. È di particolare immediatezza, infatti, che l'utilizzo delle tecnologie di illuminazione artistica e il gioco delle luci e delle ombre potenzino la forza espressiva dei singoli elementi neutralizzando la dispersione visiva e gli spazi vuoti. Il che dispone ad una progettualità che abbia come punto di forza e di caratterizzazione la fruizione serale.

SEZIONE III: LA PROPOSTA PROGETTUALE

IL CONCEPT DI COMUNICAZIONE

Il concept ideato per la fruizione del sito di Grumentum punta a soddisfare le esigenze delle diverse tipologie di visitatore del sito archeologico, basandosi su condizioni di affidabilità e flessibilità. A tal proposito lo studio ha ipotizzato quattro possibili tipologie di visita del sito per altrettanti distinti target:

- Visita diurna per pubblico di famiglie
- Visita spettacolare notturna, pubblico di famiglie
- Visita diurna per target scolastico
- Visita diurna per addetti ai lavori (Studenti e ricercatori in Archeologia, Antropologia etc.)

Le azioni che verranno implementate dovranno mirare a **rendere comunicativo il sito archeologico integrandone funzionalmente e armoniosamente percorsi, logistica e azioni fruibili** e pertanto dovranno essere articolate in funzione di obiettivi di tipo cognitivo-esplicativo, obiettivi di tipo motivazionale e target di utenza.

Grazie all'utilizzo di effetti visivi e sonori di ultima generazione, il visitatore sarà immerso in una **visita-scoperta originale dell'antica città di Grumentum**. Ogni visitatore potrà trovare in tale visita il suo centro di interesse: turistico, scolastico o universitario.

Gli strumenti necessari per soddisfare questi quattro livelli di visita saranno **in parte « portatili »** (tablet grafica o ricevitore multilinguaggio) e in parte **fissi sul sito**; in entrambi i casi sarà messo in atto un sistema di azioni programmate per dinamizzare la visita e diminuire le manipolazioni del materiale.

In termini di sistema comunicativo, la scelta di base è quella di inserire i tematismi individuati, tutti, in un contesto narrativo globale.

Nel senso che tutti i contenuti, anche quelli a carattere maggiormente descrittivo, vengono collocati in un **framework di narrazione, sia estrinseco, sia, ove possibile, intrinseco.**

Scelta questa fondamentale in un posto come Grumentum, dove la specificità degli eventi storici conosciuti –eccetto qualche episodio che verrà debitamente valorizzato -non permette di contare su tale elemento come filo conduttore per catturare primariamente interesse e attenzione del visitatore, contrariamente a quanto succede in contesti quali Pompei, Roma o Ravenna, dove la sola forza degli eventi storici, opportunamente narrati, permette di costruire il tessuto connettivo.

Nel caso di Grumentum prevale pertanto, *naturaliter*, la componente descrittiva, che, se non opportunamente sostenuta, non è sufficiente a catalizzare l'attenzione del visitatore tipo. La soluzione prescelta in tal senso è quella di adottare un **avatar narrante** che accompagni il visitatore e guidi lo stesso alla scoperta della città. In tal modo tutta la città può essere visitata sotto l'egida narrativa di **un personaggio del passato, un abitante di Grumentum, che nell'accompagnare nei luoghi narra, e in qualche modo permette di "partecipare" ad eventi rilevanti per la comprensione storica, sociale e culturale della città stessa.**

L'*avatar*, in quanto guida è personale e sta con il visitatore per tutto il tempo della sua visita, è da lui inseparabile; lo accoglie all'ingresso e lo guida non tanto alla città, quanto alla vita della città. **Le emergenze saranno recuperate e interpretate primariamente essenzialmente nelle loro funzioni e non nella loro struttura, che sarà invece oggetto di puntuali ricostruzioni in 3D.**

E' proprio questo scarto tra struttura, ricostruzione e descrizione strutturale – che normalmente predomina negli apparati e concezioni di guida al visitatore – e funzione, ricostruzione funzionale degli ambienti e momenti di vita quotidiana, che caratterizza l'aspetto innovativo dell'esperienza che il visitatore può compiere a Grumentum.

La comprensione architettonico-urbanistica diventa così secondaria, o quantomeno interamente **subordinata alla comprensione funzionale**, attuata attraverso il far rivivere la città e i suoi apparati monumentali nei loro usi effettivi, e di offrire attraverso essi uno spaccato realistico e concreto che ricostruisce strutture sociali e culturali anziché strutture murarie, le quali, pur nel caso di manufatti esteticamente pregevoli, non possono coinvolgere allo stesso modo l'interesse della grande maggioranza dei normali visitatori.

Si cercherà, insomma, sempre e comunque di **coinvolgere emotivamente il visitatore facendolo partecipare alla vita della città di Grumentum magicamente restituita alle sue funzioni di vita quotidiana.**

IL PERCORSO FISICO

Il sito attualmente non dispone di un percorso di visita fisicamente tracciato sul terreno (che peraltro è caratterizzato da diverse quote altimetriche che ne impediscono una visione di insieme).

In vista soprattutto della visita notturna, esposta a maggiori vincoli in termini di sicurezza del pubblico e di controllo del sito, è importante ipotizzare soluzioni che nel rispettare **i principi di basso impatto visivo, assenza di continuità nella percezione visiva del sito e soprattutto assenza di importanti infrastrutturazioni da sovrapporre allo stesso**, siano capaci di disegnare un percorso mantenendo quote adeguate. L'obiettivo è quello di favorire la tutela del bene archeologico, permettere una visione privilegiata di "ciò che si vuol mostrare" e inoltre, anche se solo per una parte del percorso, permettere l'accessibilità al sito anche ai diversamente abili. Naturalmente l'esigenza di un percorso tracciato interessa **anche la visita diurna**, dovendo ricostruire per il visitatore un percorso che si articoli in "stazioni" predefinite, marcate da elementi di fruizione in audio e in approfondimenti visivi.

Tale percorso, opportunamente illuminato e segnalato visivamente di notte, potrà prevedere parti di passerella o di scivoli, in corrispondenza di salti di quota e pedane di sosta nei punti di interesse individuati quali sequenze narrative (**vedi tavola 5**). **Tali soluzioni costruttive non dovranno però rappresentare un percorso di continuità sulla totalità del sito, ma solo momenti di raccordo di un percorso segnato sul terreno.**

IL PERCORSO DI VISITA: MODALITÀ E SEQUENZE NARRATIVE

La strumentazione onboard

Prima di iniziare il proprio percorso di visita, i visitatori potranno essere dotati individualmente (o per coppia) di:

- un computer portatile con sistema di geolocalizzazione con schermo speciale adattato ad una lettura in pieno giorno (**tablet tipo I-pad**). L'evoluzione rapida del materiale, ci impedisce di selezionare, al momento, una tablet specifica; tale scelta potrebbe non essere la migliore, in futuro, tenendo conto della rapidità con cui vengono immessi sul mercato prodotti sempre più performanti. È comunque possibile fin da ora determinare i requisiti minimi funzionali all'utilizzo auspicato: schermo 9/10 '' alta performance, tattile, alta risoluzione per la visualizzazione ottimale in condizione di esposizione al sole e con pellicola di protezione antigraffio, dotato di cinghia di trasporto; autonomia di almeno 12 ore; eccellente tenuta meccanica; videocamera incorporata con HP e prese cuffie; Wifi ultima generazione.

La tavoletta grafica dovrà poter gestire una animazione che comporti domande/ geolocalizzazioni /foto /Eyes-catching, destinata ai bambini e ai gruppi scolastici.

Limitazioni di programmazione saranno necessarie al fine di autorizzare l'accesso solo alle categorie abilitate. Un server dedicato alla ricezione e all'archivio delle informazioni diffuse in wifi

dai ricercatori e dagli studenti sarà messo a punto in un locale tecnico da individuare sul sito.

La programmazione di tale strumentazione sarà in un primo momento basilare e successivamente sviluppata sulla base delle reali esigenze testate.

-un ricevitore audio con puntatore infrarosso per far partire i commenti (pick-up /audio guide). Piccolo apparecchio audio portatile ricaricabile con casco d'ascolto per una o due persone, dotato di puntatore laser/infrarosso che permette dopo selezione della lingua prescelta di far partire dei commenti preregistrati. E' attraverso « obiettivi bersaglio » posti sugli oggetti in esposizione che l'utilizzatore potrà selezionare a suo gradimento i commenti da lui ricercati.

La guida di ricezione audio è un avanzato lettore audio digitale con radio FM, dotato di 2GB di memoria che supporta fino a 100 ore di audio di alta qualità. Il suono è riprodotto attraverso le cuffie o il vivavoce. I caschi di ascolto detti "caschi aperti" permetteranno di ascoltare , tanto i commenti quanto la musica e i rumori diffusi all'esterno.

Lo spazio di iniziazione

Il percorso di visita ha inizio dopo aver oltrepassato lo spazio di ingresso, con un ambiente ricreato nell'area prospiciente i parcheggi, che rappresenta uno **spazio di immersione e iniziazione alla comprensione del sito archeologico**.

Tale volume, realizzato con una **struttura leggera in legno** e comunque con **materiali compatibili** con l'area oggetto di intervento, avrà l'obiettivo di offrire al visitatore uno sguardo di insieme del sito in oggetto, permettendogli di cogliere i nessi e le suggestioni e di ricollegare, contestualizzandole, le diverse "parti" del percorso che andrà a visitare.

2

Tale spazio è difatti da considerarsi quale anticipazione del percorso, non facendone effettivamente parte e ritrovandosi in posizione "esterna" all'area archeologica effettiva.

La sua funzione è di introdurre il visitatore al "contenitore culturale", fornendogli le giuste informazioni perché lo stesso possa intraprendere, più edotto e ormai "iniziato", il percorso di visita. Tale funzione risulterà rilevante soprattutto in presenza di gruppi, ai quali verranno date indicazioni storico-geografiche in merito al sito, all'articolazione e alla distribuzione degli ambienti e alla vocazione degli stessi.

In merito alle modalità di diffusione di tali informazioni, si privilegerà la proiezione immersiva che favorirà l'immediata veicolazione degli elementi conoscitivi. All'interno della videoproiezione, l'inserimento di alcuni « punti di approfondimento » potranno essere riconosciuti dal *tablet* o dai *Pick up dell'audio-guida* e faranno partire delle sequenze audio o di realtà aumentata.

Le stazioni narrative

Superato il piccolo Teatro (che sarà visitato quale ultima stazione del percorso) il percorso ha inizio parallelamente al "decumano" (**vedi tavola 4 con percorso in pianta**) asse viario principale e vera colonna vertebrale del sistema urbano che orienterà il senso di visita del pubblico.

L'avatar (la voce narrante) accoglie il visitatore. E' cosciente che esso viene dal "futuro". Lo conduce a visitare la città - la sua vita, il suo funzionamento - così come condurrebbe un visitatore di un paese lontano, culturalmente distante. La città "contemporanea" che l'avatar illustra è, qualora sia necessario rivelarlo, di età imperiale. L'avatar è uno schiavo di una casa benestante: in particolare la casa i cui resti si incontrano a circa 100 metri dal teatro e che rappresenta una delle emergenze più notevoli del sito.

Il carattere dell'avatar schiavo è "popolare": acuto, intelligente, sottilmente ironico, ma pronto ad ingraziarsi i potenti, i padroni ecc.

Conosce bene gli intrecci della vita cittadina. All'ingresso del sito l'avatar riceve il suo visitatore e lo invita innanzitutto a recarsi nella "sua" casa, dove riceverà gradita ospitalità e potrà prepararsi meglio alla visita.

Prima stazione narrativa: Domus

In questa prima stazio il visitatore ha modo di ammirare la splendida casa, girandovi intorno, entrandovi, sempre guidato dal suo ospite che illustra le varie funzioni che vengono svolte nei diversi ambienti, raccontando anche piacevoli aneddoti.

Ma la casa ha una storia importante, ad essa connessa. Ed è questa che l'avatar narra e illustra.

Si tratta della casa della famosa padrona dei due schiavi il cui comportamento nei suoi confronti durante la guerra sociale divenne proverbiale. L'avatar ricorderà al visitatore il trattato, universalmente conosciuto, di Seneca sul beneficio e la gratitudine e richiederà alla sua mente come uno degli esempi più importanti usati da Seneca è proprio quello dei due schiavi e della loro padrona di Grumentum. Anche se ben conosciuto, l'avatar lo narrerà di nuovo, e ne spiegherà il valore esemplarmente paradigmatico, soprattutto nella visione "illuminata" dell'uomo, che lo ha reso celebre nei secoli.

"Claudius Quadrigarius ci dice - nel xviii libro dei suoi "Annali" - che quando Grumento era stata assediata e ridotta in grande miseria, due schiavi disertarono passando al nemico e rendendogli un buon servizio. Più tardi, quando la città fu presa, ed i vincitori facevano scorrerie ovunque, i due i si precipitarono lungo quelle strade che ben conoscevano, fino alla casa in cui erano stati schiavi, e ne uscirono spingendo la loro padrona davanti a sé; quando gli chiedevano chi fosse la donna, rispondevano che era stata la loro perfida matrona e che la portavano via per punirla. La condussero fuori dalle mura della città, la nascosero con grande cura finché le scorrerie non cessarono. Quindi, come i soldati soddissatti dalle rapine e saccheggi, riprendevano una normale condotta civile, gli schiavi tornarono alla condizione di schiavi e

si rimisero al servizio della propria padrona. Questa li affrancò entrambi immediatamente, e non si vergognava di aver avuta salva la vita da uomini sui quali aveva avuto il potere di vita e di morte. Anzi si poteva felicitare di questo: perché se si fosse salvata diversamente si sarebbe trattato di un mero atto di generosità, ma essendosi salvata grazie ai due schiavi divenne una leggenda ed un esempio per le due città. Nella confusione della città appena conquistata, quando ognuno pensava a mettersi in salvo, tutti l'avevano disertata tranne i due disertori. Ma questi avevano potuto provare che quella apparente diserzione era stata solo una farsa in cui avevano indossato le maschere degli assassini. Avevano pensato, e questo fu il più grande servizio che essi resero, di essere contenti di passare per assassini pur di riuscire a salvare la vita della propria padrona".

"Ed è proprio qui, da questa casa - almeno così si racconta da sempre a tutti i visitatori - che tutto è cominciato".

Terminata la narrazione e la visita della casa, l'avatar proporrà al visitatore di recarsi al Foro, vero centro pulsante della vita cittadina e delle sue attività. Preavviserà comunque il visitatore di non preoccuparsi: ci sarà comunque un momento di svago e relax in quella che per tutti i romani in ogni luogo è una struttura imprescindibile: lo stabilimento termale.

Seconda stazione narrativa: Basilica

La narrazione della Basilica interessa lo svolgimento di una causa civile. L'avatar illustra il caso, ne spiega l'importanza nell'ambito cittadino e dà indicazioni in merito al dibattimento.

L'evento processo sarà ideato e sviluppato - oltre che su canoni di assoluta verosimiglianza storica (compito non difficile vista l'ampia documentazione in merito a processi disponibile nella letteratura) -

5

soprattutto in modo da permettere un chiarimento dei tratti principali della struttura economico-sociale della città.

Terza stazione narrativa: Foro

La scena rappresentata è la celebrazione dell'anniversario della celebre battaglia di Grumentum, combattuta dai romani contro i cartaginesi. Non la prima battaglia, quella del 215 - poco più che una scaramuccia condotta da due illustri sconosciuti, un tal Sempronio Longo e un tal Annone - ma di quella fondamentale condotta nel 207 in prima persona dai due comandanti degli eserciti: il console Claudio Nerone e Annibale stesso.

L'oratore celebrante la ricorrenza farà rivivere gli eventi della battaglia narrandola: il campo di Annibale a soli 500 passi da Grumentum, così vicino da toccarne quasi le mura. il campo del console distante da esso un miglio e mezzo. Lo scontro, la vittoria di Claudio, e da allora, il continuo sfuggire di Annibale, spostandosi freneticamente da un posto all'altro: Venosa, Metaponto, Venosa, ancora.

Ma proprio da questo continuo sottrarsi e spostarsi scaturito dalla sconfitta di Grumentum nasce l'evento che determinerà il cambiamento delle sorti della guerra. I messaggeri mandati dal fratello Asdrubale, sceso in Italia dar man forte ad Annibale, disorientati dagli spostamenti, nel tentativo di raggiungere Annibale finiscono a Taranto in mani romane. Il console Claudio Nerone viene così a conoscenza dei piani per l'incontro e la riunione delle forze che congiunte avrebbero poi marciato letalmente su Roma - e concepisce lo straordinario e audacissimo piano per evitarlo.

Sottrae, senza darlo a vedere, la parte migliore del suo esercito al pedinamento di Annibale e con marce a tappe forzate giunge nelle Marche congiungendo il suo esercito a quello dell'altro console. Il rischio, temutissimo a Roma, è massimo: se Annibale si accorgesse della defezione potrebbe attaccare e distruggere il resto dell'esercito. Ma l'operazione riesce: l'attacco immediato sferrato dai due consoli sul fiume Metauro distrugge l'esercito di Asdrubale, che muore egli stesso in

6

battaglia. E' la prima grande vittoria dei romani, dopo le terribili sconfitte del Ticino, della Trebbia, del Trasimeno e soprattutto di Canne.

Claudio Nerone si precipita indietro tornando di fronte ad Annibale in soli sei giorni di marcia: la testa di Asdrubale scagliata nel campo nemico mette Annibale al corrente di ciò che è accaduto e lo ridurrà da allora sulla difensiva.

E' possibile che il racconto avvenga attraverso la lettura di pezzi originali delle Storie di Livio.

Quarta stazione narrativa: le Terme Imperiali

L'avatar farà notare varie cose. In primo luogo che le terme romane non hanno nulla a che fare con ciò che oggi si intende per terme, e cioè acque - in genere sorgenti - dotate di particolari poteri curative. In termini moderni, le terme romane sono piuttosto la combinazione di sauna, piscina e palestra. L'avatar ne mostrerà il funzionamento tecnico, che nel caso in questione, risulta particolarmente agevole da illustrare dato l'ottimo stato di conservazione degli impianti stessi. Farà poi notare che funzionalmente si tratta di luoghi per lo svago, per il riposo inteso in senso lato: come cura e l'esercizio del corpo, ma anche della mente - possono esservi sale di lettura e giardini in cui passeggiare.

Ma soprattutto, insisterà l'avatar, data la loro funzione "ricreativa" le terme sono principalmente i luoghi del gossip. Proporrà allora al visitatore di avvicinarsi e ascoltare le conversazioni. Vi saranno allora sequenze tra gli avventori dello stabilimento dove la conversazione verterà sugli eterni temi degli amori, dei corteggiamenti, dei tradimenti, ma anche delle invidie, delle critiche ai modi di vestire, acconciarsi e comportarsi. L'avatar aggiungerà le sue spiegazioni, relative al chi è chi, e farà i suoi salaci commenti. Tutto sarà rigorosamente tratto, con gli opportuni adattamenti di individuazione, dalle fonti latine classiche su questi argomenti: Ovidio, Marziale, ecc.

7

Superate le Terme il visitatore si incamminerà verso il percorso di ritorno parallelo alla recinzione, in posizione parallela ma opposta rispetto al decumano. In questa maniera il deflusso dei visitatori non interferirà affatto con il loro flusso, giacché l'itinerario di visita realizzerà un percorso ad anello.

Quinta stazione narrativa: i Mosaici

Prima di giungere all'ultima stazione (il teatro) una ulteriore sosta sarà effettuata nei pressi dell'area dei Mosaici. 8

Sesta stazione narrativa: il Teatro

Il Teatro rappresenta l'ultima stazione del percorso di visita sia diurno che notturno, ma la sua funzione sarà amplificata nella fruizione notturna in quanto rappresenterà il momento topico dell'intero percorso e ospiterà una animazione spettacolare che per contenuti, tecnologie e modalità di rappresentazione avrà un importante impatto emotivo.

Nel racconto diurno l'avatar descriverà il contenitore culturale, parlerà dei suoi frequentatori, della loro estrazione sociale, di come sono disposti i posti, cosa viene rappresentato e da chi, quali sono le preferenze.

Inoltre tenuto conto della configurazione del teatro e della possibilità che lo stesso offre in termini di vista panoramica, dall'alto delle tribune, sulla totalità dell'area, questa stazione rappresenterà anche un momento di "ricapitolazione" dell'intero percorso; in questo modo i contenuti fruiti sul posto potranno essere riesaminati e riapprezzati in una logica di riconnessione all'interno dell'intero tessuto urbano dell'antica città.

Ulteriore stazione narrativa (facoltativa per i visitatori): l'Anfiteatro

Ulteriore stazione del percorso di visita è l'anfiteatro che si ritrova in una posizione isolata rispetto all'area nella quale si concentrano le emergenze archeologiche e che pertanto richiede un ulteriore percorso a chi volesse visitarlo. 10

Di giorno, l'anfiteatro potrebbe essere visitato in immersione sonora grazie a diffusori sonori integrati nelle rovine (rumori di combattimento, di folla, di corsa di carri, etc.). Sempre tra le rovine e nei tunnels, alcuni punti preferenziali potranno far partire animazioni di realtà aumentata sulle tavolette video e supplementi di informazione in audio guida. Di notte l'anfiteatro potrebbe diventare una importante sequenza di animazione ad alto contenuto spettacolare. Sfruttando le diverse verticali e le articolazioni delle architetture emerse un vero spettacolo di 12-15' fatto principalmente di proiezione di immagini e effetti speciali audiovisivi e virtuali, potrebbe illustrare le pagine più importanti della storia di Grumentum (la battaglia tra Annibale ed il console romano Claudio Nerone nel 207 a.C; La guerra sociale, l'assedio e la distruzione di Grumentum nel 91-89 a.C) e al contempo restituire all'anfiteatro la sua antica vocazione rappresentando gli scontri dei gladiatori.

La trattazione in termini allestitivi di questa stazione narrativa non sarà ritenuta vincolante ai fini dell'offerta.

POSSIBILI MODALITÀ ALLESTITIVE NELLA FRUIZIONE DIURNA E NOTTURNA

Il percorso diurno

La narrazione delle singole stazioni dovrà essere sostenuta da espedienti allestitivi che permettano di accompagnare il visitatore, coinvolgendolo e stimolandone la curiosità lungo tutto il percorso.

Di giorno l'avatar narrante si materializzerà in voce e sarà la guida ufficiale del visitatore lungo tutto il percorso.

A parte la strumentazione *onboard* (*tablet e audioguida*) che offrirà un supporto in audio e in immagine (ricostruzione 3D) in precisi punti del percorso, nella versione diurna si potrà fare appello ad un sistema di sonorizzazione globale (di ambientazione nei tratti di passaggio da una stazione all'altra e di commenti puntuali in prossimità delle stazioni) e ad **espedienti scenografici** che puntualizzino il percorso aggiungendo elementi significativi per la visita.

Potrebbero, nelle immediate vicinanze delle emergenze oggetto delle stazioni essere ricreati dei punti di osservazione che nel mentre offrono una visione privilegiata del bene al contempo ne restituiscono su schermo posto all'interno dello stesso punto, la ricostruzione in 3D dell'edificio originale (**vedi esempio riportato nella Tavola 6**).

In merito alla stazione dei mosaici potrebbe essere ipotizzata una soluzione di fruizione con un sistema di "videosorvolo".

Con il **videosorvolo** si potrebbe dare la possibilità al pubblico di guardare da vicino la magnificenza dei mosaici, attraverso una tecnica innovativa: una videocamera sospesa attraverso cavi motorizzati al di sopra dei mosaici (spider camera) e pilotata da un joystick che permetterà al pubblico di dirigere e di zoomare sulle zone poco visibili e di difficile accesso.

Tale dispositivo semplice e intuitivo per la sua manipolazione, permetterà a tutti di avvicinarsi, da un punto di vista « visivo », ai dettagli dei mosaici. Sarà inoltre possibile visualizzare la visita virtuale dei mosaici su uno schermo LCD di grandi dimensioni (70 pollici) situato in prossimità dei comandi di sorvolo; in tal modo la fruizione del singolo potrà diventare collettiva.

Altra animazione importante per la visita diurna potrà essere la **simulazione di uno scavo** a cui saranno chiamati i visitatori stessi aggiungendo una ulteriore caratterizzazione alla propria esperienza di visita. A tal proposito potrà essere proposta una zona di scavi riservata al pubblico dove i visitatori impareranno i rudimenti della ricerca e il rispetto dei siti archeologici.

Tale spazio dovrà essere organizzato in maniera tale che ogni visitatore possa trovare dopo alcuni momenti di scavo (simulato) uno o più oggetti. Questo semplice esercizio, con cazzuole, pennelli, sigilli, seguito da un animatore in carne ed ossa e virtuale permetterà di mostrare l'ampiezza degli scavi già realizzati e quelli a venire sul sito di Grumentum. Lo spazio

interessato dovrà essere ripreparato tutte le settimane con nuovi oggetti da scoprire. Tale animazione semplice permetterà inoltre di sviluppare un'attività di vendita di gadget al « pubblico archeologo ».

Nella ricerca di modalità allestitiva e forme espressive vanno in ogni caso considerate soluzioni che, sovrapponendosi all'area archeologica, integrino ed arricchiscano la dimensione spettacolare e comunicativa determinando, in tal modo, un nuovo e più competitivo posizionamento sul mercato. Occorre, quindi compensare il gap di immagine riducendo la marginalità di Grumentum con una soluzione dal valore particolarmente eccentrico sia per la qualità della comunicazione che per l'apparato tecnologico messo in campo.

Non è pertanto esclusa la possibilità di realizzare un ulteriore incremento del valore dell'offerta territoriale associando all'intervento culturale eventi artistici di particolare eccezionalità ed importanza: la rilettura del territorio interpretato da un artista di fama mondiale, così come è stato altrove dimostrato, potrà avere in tal senso una risonanza mediatica di grande effetto.

4

Il percorso notturno

A fronte delle criticità precedentemente descritte legate all'area degli scavi, in particolar modo l'ampiezza dell'area in rapporto alle non numerose emergenze archeologiche, la proposta di un percorso di visita notturno basato su azioni di animazione spettacolare si presenta quale intervento strategico per una fruizione collettiva che, nel pieno rispetto del bene oggetto di valorizzazione, miri attraverso precisi accorgimenti tecnologici a ricontestualizzarlo storicamente, facilitando e ampliando la conoscenza attraverso un processo di mediazione veicolato dalle nuove tecnologie delle luci e del suono.

Il percorso sarà strutturato in gruppi di sequenze sulla base delle emergenze architettoniche presenti e corrispondenti ad un momento della vita all'interno della città antica (Vita privata e divertimento – vita privata/pubblica: attività economiche, affari, scambi – vita pubblica e

istituzioni), sequenze marcate da un racconto che svelerà al visitatore i luoghi più suggestivi, con il supporto di suoni e voci diffuse tra le rovine e il magico sottofondo di musiche di ambientazione. Lungo il "percorso narrativo" ogni sequenza di visita prenderà forma nel gioco di luci e ombre diventando protagonista dell'immaginario suscitato dal racconto. Non più oggetto passivo di visita turistica, **le rovine diventano protagoniste di una rappresentazione in cui raccontano se stesse** svelandosi gradualmente alla vista e all'udito del visitatore che vorrà impregnarsi di emozioni in una passeggiata notturna. L'effetto voluto è quello di **far parlare le pietre facendo emergere da esse, quasi per magia, quella memoria ormai sedimentata ma pur sempre viva, sollecitandola in chiave moderna attraverso effetti e suggestioni tecnologiche.**

Durante la visita notturna il contesto è arricchito e l'elemento culturale diventa elemento della comunicazione e strumento dell'esperienza. La narrazione del passato non è affidata solo alla presentazione di reperti archeologici, ma a un **percorso multisensoriale** che si snoda tra installazioni multimediali, filmati, suggestioni, schermi e proiezioni olografiche, voci, suoni, luci, ricostruzioni tridimensionali, realizzazioni in realtà virtuale in cui il visitatore, accompagnato da una guida virtuale, è completamente immerso tra le strade, le case, le terme e il teatro dell'antica Grumentum.

Anche nel percorso notturno la narrazione sarà sostenuta da un **avatar** che volta per volta si materializzerà per effetto di un espediente spettacolare: **proiezioni olografiche su schermi di vapore o cabine di proiezione (vedi esempio tavola 7)**, effetti di proiezioni di ombre sulle rovine, che daranno corpo ad un abitante della vecchia Grumentum, che accompagni e guidi la visita del pubblico lungo tutto il percorso. Le cabine di proiezione, ricavate da semi-tubi circolari verticali, trasparenti, dotati di ugelli per la diffusione di acqua pressurizzata, diventeranno di giorno delle « cabine » rinfrescanti, nelle giornate più calde dei visitatori.

Il percorso notturno terminerà, anche in questo caso nel teatro, ultima stazione designata ad accogliere il **momento di maggiore spettacolarità:** uno spettacolo multimediale, totalmente automatico, della durata di circa 15 minuti, giocato perlopiù sulla proiezione di un bel filmato HD su schermi che potrebbero essere eretti nella parte posteriore alle quinte del Teatro.

Il tutto completato da un sapiente gioco di luci e da una diffusione sonora capace di ricreare la giusta immersione del visitatore nell'epoca voluta. La proiezione sarà sincronizzata con gli effetti suono, luce e gli effetti speciali.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Le reti

- La Fibra ottica

Al fine di centralizzare « i comandi multimediali » dell'insieme delle animazioni, si suggerisce l'utilizzo della fibra ottica per collegare i diversi luoghi di animazione ad un locale tecnico da allestire sul sito.

Tutte le connessioni potranno confluire in tal modo in una barra nodale (Bay Brewing) dedicata .

Questo sistema innovativo, permetterebbe di controllare in un solo luogo, lo sviluppo ottimale di tutti gli effetti delle animazioni che saranno messe a punto.

Inoltre sarà possibile emettere nelle reti della fibra, il DMX 512 o il nuovo ARTNET, i filmati video, il suono, e tutti i segnali necessari per i diversi media:

Naturalmente saranno prese in considerazioni anche soluzioni alternative alla fibra ottica, purchè dimostrino caratteristiche di affidabilità similari.

- Il wifi

Una rete di antenne WIFI dovrà permettere di coprire tutte le esigenze wifi delle applicazioni necessarie alla geolocalizzazione per gli studenti e i ricercatori o per le attività ludiche da sviluppare per le scolaresche.

Una presa in locale attraverso encoder/decoder in ogni struttura sulla rete della fibra ottica assicurerà le connessioni internet e il server di archivio.

Il suono

- Fisso

Il suono fisso permetterà di diffondere sia i rumori che la musica di ambientazione. Le casse audio utilizzate, a tenuta stagna e coibentate, dovranno essere occultate nella scenografia affinché non si percepisca esattamente l'origine delle sorgenti sonore.

La gamma di diffusori scelti dovrà coprire l'insieme delle esigenze audio del percorso di visita (a partire da 25 watts per i più piccoli fino al sistema Paneray con subwoofer per i più grandi (teatro).

Tutti i segnali saranno emessi a partire dal locale tecnico generale e distribuiti in ogni spazio dalla fibra ottica. I lettori dei media dovranno essere sincronizzabili con tutti gli altri media (video, luci, e o suono portatile).

- Mobile (pick-up /audio guide)

Piccolo apparecchio audio portatile ricaricabile con casco d'ascolto per una o due persone, tale strumento multimediale potrà essere dotato di puntatore laser/infrarosso capace di permettere dopo selezione della lingua prescelta di far partire dei commenti preregistrati.

E' attraverso « obiettivi bersaglio » posti sugli oggetti in esposizione che l'utilizzatore potrà selezionare a suo gradimento i commenti da lui ricercati.

La guida di ricezione audio è un avanzato lettore audio digitale con radio FM, dotato di almeno 2GB di memoria che supporta fino a 100 ore di audio di alta qualità. Il suono è riprodotto attraverso le cuffie o il vivavoce. I caschi di ascolto detti "caschi aperti" permetteranno di ascoltare , tanto i commenti quanto la musica e i rumori diffusi all'esterno.

La luce

La luce composta da proiettori tradizionali dimmerabili e da proiettori automatici potranno essere programmati e sincronizzati per lo show attraverso un Codice SMPTE.

Questi proiettori saranno distribuiti lungo il perimetro del teatro su strutture semplici adattate al sito e realizzate in maniera conforme a quanto stabilito da norma su siti tutelati.

Tutti i proiettori, i dimmer, e i leds installati sul percorso, saranno pilotabili in DMX 512 o secondo il nuovo standard ARTNET.

Le videoproiezioni

Le video proiezioni del percorso dovranno essere assicurate da videoproiettori di differente tipologia e potenza.

L'insieme dei parametri saranno su Time Code insieme agli altri media utilizzati (suono, luce, effetti speciali) al fine di realizzare veri show multimediali.

Contenitori termostatici dovranno proteggere le tecnologie dalle intemperie.

Il sistema di pilotaggio generale

Un sistema di pilotaggio centralizzato sarà da sviluppare in uno spazio tecnico appositamente allestito. Il collegamento tra stazione e sistema di pilotaggio potrà essere garantito da un cavo di fibra ottica calibrato in funzione della quantità e la tipologia di strumentazione tecnologica da pilotare per la stazione in oggetto.

Il sistema potrà essere gestito a distanza o con programmazione oraria; lo stesso sistema sarà in grado di inizializzare la sequenza di partenza di ogni stazione.

Tutti i media ipotizzati o tutti i comandi saranno raccolti su una Time Line comune, il cui avvio potrà essere in loop o attraverso un sensore trigger. La Time Line avrà la capacità di gestire il suono, la luce, gli effetti speciali, i

comandi di contatto « immediato », i proiettori, il WIFI, l'ethernet, e i media video.

Il sistema di pilotaggio avrà la capacità di ricevere informazioni dalla stazione (ex : stato dei proiettori: lampade accese, ore di utilizzo, necessità di manutenzione non programmata, etc...).

La necessità di sincronizzare diverse stazioni tra loro dipenderà dalla scrittura dello storyboard del percorso.

Un sistema di « riserva » automatico dovrà essere previsto in caso di panne del sistema di pilotaggio.

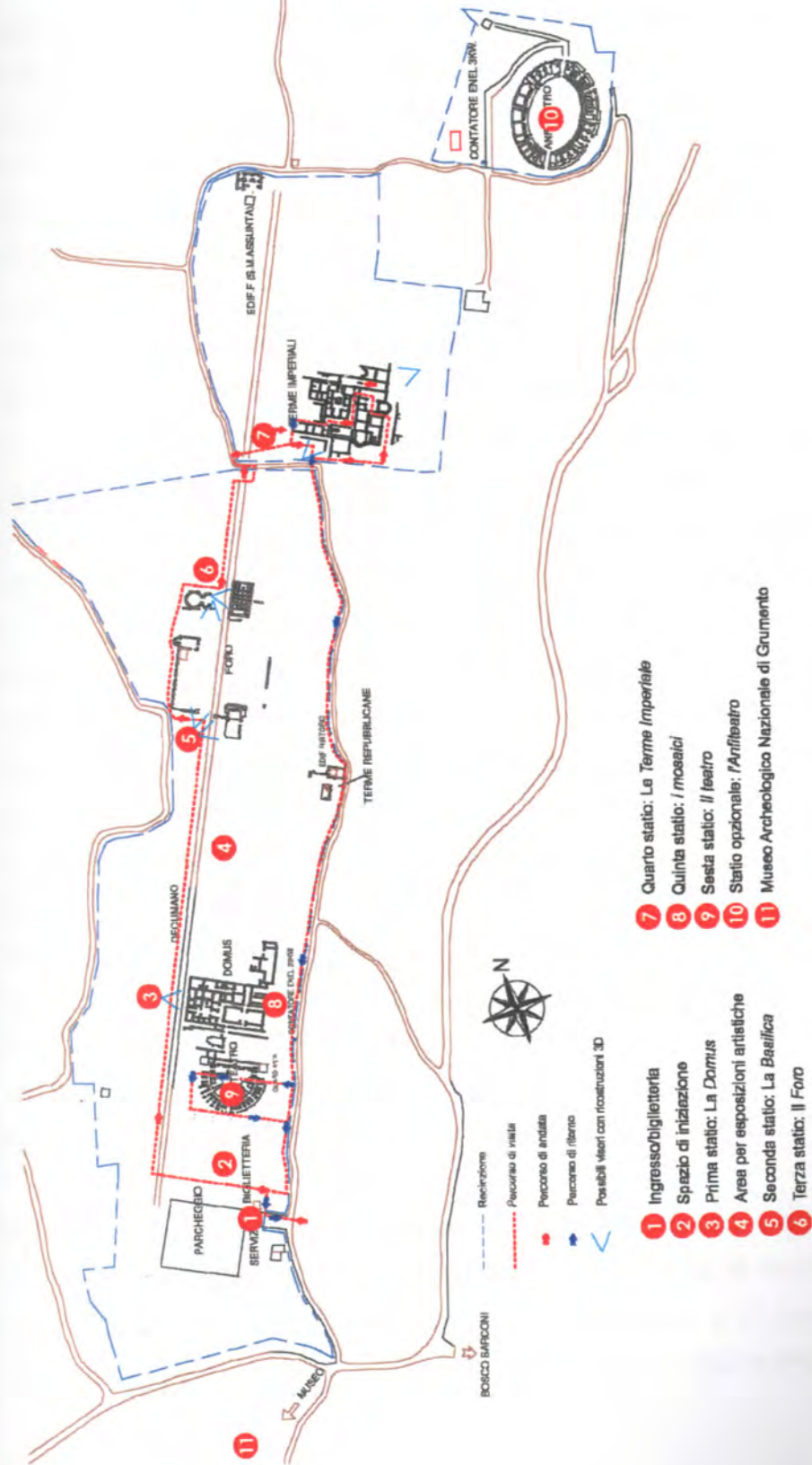
La gestione a distanza dell'intero sistema di pilotaggio dovrà essere possibile, tanto per la manutenzione, quanto per la riparazione in diretta di eventuali guasti , quanto per cambiare o ricaricare un media.

La qualità dell'insieme dei materiali installati dovrà essere in rapporto alla qualità del risultato atteso.

Il materiale installato dovrà essere tropicalizzato per resistere all'umidità dell'ambiente; protetto contro le intemperie, ma anche con qualità meccaniche importanti in caso di montaggio esterno.

Le connessioni DMX 512 e Wifi saranno rispondenti alla normativa vigente alla data di realizzazione. **L'insieme del materiale dovrà essere fornito con lampade, montato, cablato e regolato.**

GRAFICO DI PRINCIPIO DEL PERCORSO



IL MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI GRUMENTO: INTERVENTO DI ALLESTIMENTO

Il percorso di visita diurno prevede un momento importante presso il Museo Archeologico, un intervento che prepari il visitatore e lo introduca alla conoscenza del sito archeologico. Potendo disporre di un ambiente piuttosto ampio, atto ad accogliere gruppi di visitatori, l'idea è di realizzare un sistema costituito da un grande schermo avvolgente o schermi collimanti sui quali proiettare un filmato in Alta Definizione in ricostruzione virtuale 3D (**vedi Tavola 8**). Un personaggio romano della città catapultato nel nostro tempo si accompagna a noi per raccontarci la sua storia. Si percorre la città come è ora e si attua la trasformazione in "com'era" partendo dagli edifici rilevanti. Questo aspetto è importante perché una volta ritornati sul sito archeologico, permetterà e faciliterà al visitatore l'identificazione certa del sito stesso, avendo precedentemente mostrato sia la zona, sia l'itinerario, sia i resti così come sono ora. Il personaggio attraversa i vari luoghi, intrattenendosi e svolgendo le funzioni tipiche della sua quotidianità.

Partendo da un'analisi e da una ricostruzione delle emergenze più significative del sito, e cioè:

- 1) Teatro- Anfiteatro - Domus
- 2) Capitolium -Tempio
- 3) Basilica - Terme

l'approccio alla visita avverrà sulla base di tre tematiche esemplari:

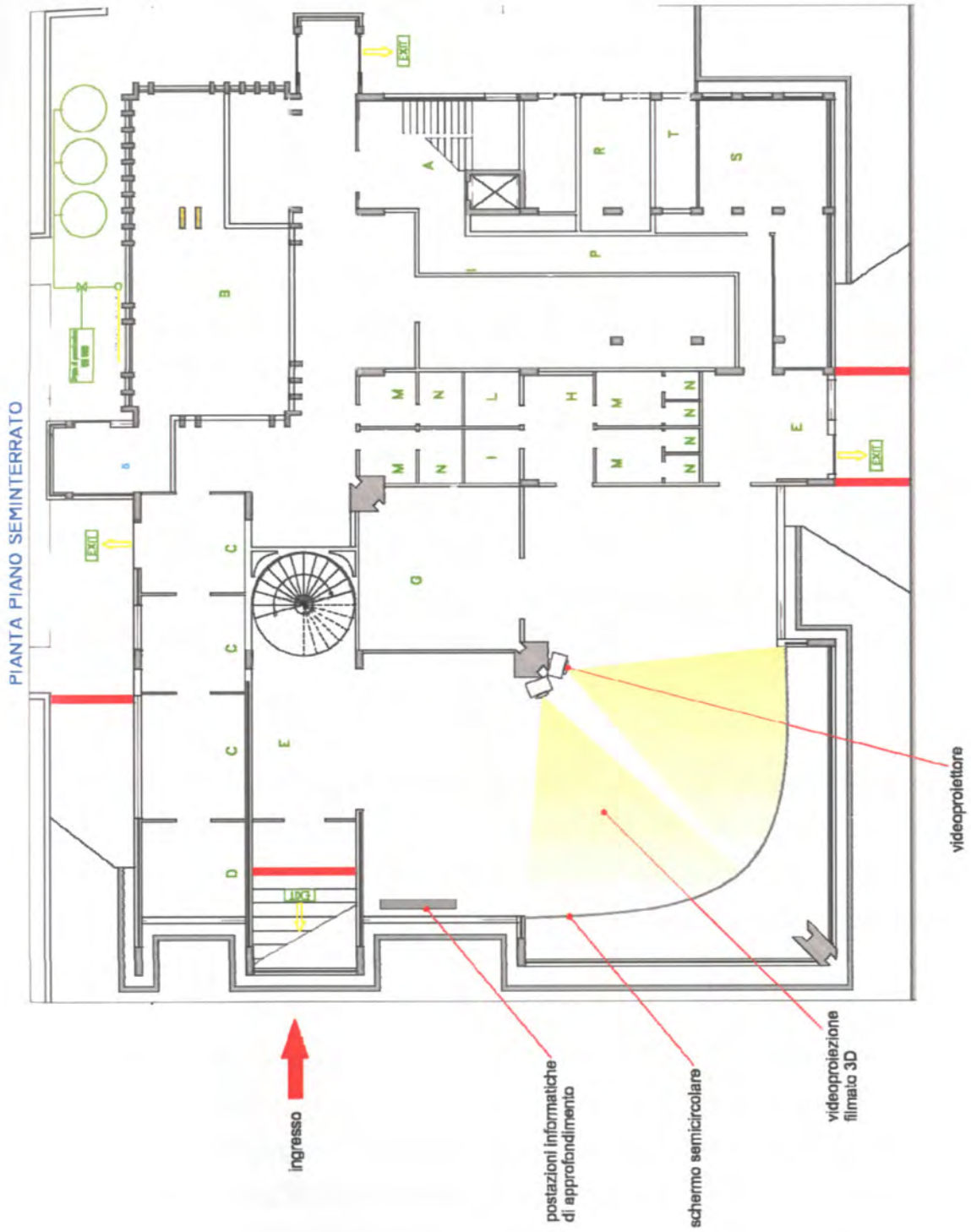
- 1) Vita privata (casa) e divertimenti
- 2) Vita pubblica e istituzioni
- 3) Vita privata- pubblica: attività economiche, affari, scambi

Ogni sequenza racconta una storia, un accadimento reale o esemplare. In questo caso la realtà virtuale permetterà da una parte di riportare " in superficie" ciò che non è possibile visitare liberamente e al contempo, partendo dalle emergenze architettoniche che restano dell'antica civiltà,

di ricostruire ciò che oggi si può soltanto immaginare. Il visitatore entrerà nella città antica e potrà camminare tra le sue vie, penetrare nelle ville più significative, negli edifici più importanti, nei luoghi di culto, interagendo con gli oggetti (ceramiche, vasi, elementi artistici) e/o con personaggi simbolici, incontrandoli lungo il suo percorso, mentre verranno riproposte vere e proprie scene di vita dell'antica civiltà.

La realtà virtuale in questo, non intende sostituirsi alla visita di un sito dall'indubbio valore storico ma al contrario, permettendone una visita integrativa a quella reale, si propone come veicolo per la diffusione dei contenuti secondo una diversa chiave di lettura. L'utilizzo in tal senso della tecnologia infatti permette ai visitatori di entrare in contatto in modo coinvolgente con un mondo nuovo, perfettamente modellato sulla base degli studi e delle ipotesi ricostruttive di una civiltà di cui restano tracce evidenti e significative.

PIANTA PIANO SEMINTERRATO DEL MUSEO: PRINCIPIO DI ALLESTIMENTO



SEZIONE IV: LA COMUNICAZIONE

Per evitare il rischio di una comunicazione troppo generalista è necessario adottare una serie di strategie aventi l'obiettivo di posizionare in maniera più decisa Grumentum come il parco archeologico di particolare "intensità comunicativa" all'interno di un più ampio contesto di offerta locale e regionale.

Le azioni previste riguardano principalmente l'incremento della comunicazione di attività culturali verso i **target prioritari e l'utilizzo di strumenti innovativi di comunicazione**. Per quel che riguarda il primo punto, è necessario attuare delle azioni in grado di rivitalizzare il target consolidato attraverso una specializzazione della comunicazione che porti a proporre il prodotto, comunicandone gli aspetti più innovativi e che, e al contempo, sia in grado di attrarre quei segmenti che vogliono integrare la motivazione principale di vacanza con una visita ai siti culturali della Val D'Agri o, più in generale, dell'intera Regione.

Si tratta di **proporre un prodotto inclusivo**, in grado cioè di essere proposto a più segmenti di mercato utilizzando le stesse risorse, ma veicolato e incanalato in maniera differente a seconda del target.

Per quel che riguarda **gli strumenti innovativi di comunicazione** se, in un tradizionale modello di viaggio l'interazione con l'ITC è relegata alla fase iniziale ed ha una funzione eminentemente informativa, nel modello contemporaneo **la relazione è costante nella fase ex ante, in quella itinere ed ex post**.

- **Prima del viaggio** il turista contemporaneo, generalmente con l'ausilio del proprio PC, ricerca informazioni (search engine, fonti e formati eterogenei), effettua delle ricognizioni virtuali (preview), consulta blog e net community, accede a servizi interattivi tramite siti o portali web (registrazione, richiesta di informazioni, pianificazione di

itinerary personalizzati).

- **Durante il viaggio**, grazie a supporti come smartphone o handheld device, il viaggiatore consulta informazioni in loco (attraverso TAG e/o accesso a layer di informazioni tematiche, riceve avvisi, instant messaging, naviga all'interno di wallet garden, consulta mappe ed itinerari).
- Infine, una volta **terminata l'esperienza turistica**, produce e condivide contenuti, crea ed archivia diari di viaggio, dispensa consigli nell'ambito delle community di riferimento e, soprattutto, mantiene una continuità nel rapporto tramite newsletter, segnalazioni, promozioni etc.

La possibilità offerte dalla rete di mantenere on line ciò che è off line rappresentano la prosecuzione di una relazione che, mantenendosi stabile nel tempo, determina fenomeni di **fidelizzazione** evitando, così, che la visita possa essere banalizzata o, troppo presto, archiviata.

Importante in tale strategia, inoltre, è la definizione di una politica di destination branding. Uno dei problemi primari della destinazione oggetto di studio è quello di **trovare un'identità complessiva ed unitaria, una possibile corporate identity territoriale**. Tale azione è resa più difficile delle caratteristiche dell'area stessa, formata da territori che si posizionano in maniera differente sul mercato turistico.

La strategia di branding non è solo efficace da un punto di vista turistico, ma ha positivi riscontri anche nei confronti degli attori territoriali, che possono altrimenti non riconoscersi o non conoscere l'identità della destinazione. Con gli attori locali, in un processo di condivisione, andrebbe dunque determinata questa strategia dell'immagine territoriale e l'approccio di governance (distretto, rete, etc.).

Ultima, ma non meno importante, la necessità di **potenziare la promo-commercializzazione**, intesa come una specifica forma di comunicazione che induce l'ospite a conoscere il territorio e acquistarne le offerte. La promo-commercializzazione può essere considerata uno degli elementi

strategici di una destinazione di tipo "community", nella quale cioè la proprietà delle risorse e dei servizi turistici è diffusa tra una molteplicità di attori locali, perché permette alla destinazione di presentarsi unita e competitiva nel mercato turistico di riferimento. A tal proposito è utile guardare a quanto per esempio si sta sperimentando attraverso i cofanetti regalo di viaggi nella formula importata dalla Francia degli Smart Box.

Per quanto si riferisce alla promozione è sufficiente, soprattutto in una prima fase, far riferimento alle operazioni di co-marketing qua e là sperimentate in occasioni di grandi mostre e speciali eventi e all'offerta di panieri di prodotti tipici come esca e pretesto di viaggi, ne peregrina e' la proposta ad extra del parco di mostre tematiche dei reperti in grado di richiamare l'attenzione sul sito. Occorre, infine, completare la proposta di turismo esperienziale realizzando **oggetti, simboli, souvenir che possano rimandare al ricordo delle emozioni vissute** costruendo una più forte relazione tra i luoghi e i visitatori.

Dalle analisi sviluppate emerge con forza che i contenuti devono essere analizzati, percepiti e comunicati con priorità inequivocabile del piano emotivo, ancor prima di quello logico cognitivo. Ciò comporta che è l'elemento comune Val D'Agri e della sua storia che devono essere trasmessi con immagini che ne mostrino l'omogeneità nel tempo e il tessuto connettivo mai frantumato. Scelta di immagini, di colori, di suoni, di odori, di tecniche e strumenti che raggiungano efficacemente questo obiettivo (si pensi, oltre al Portale Internet, alla realizzazione di DVD/CD da allegare a riviste specializzate, oltre che a depliant e materiale informativo cartaceo).

I prodotti culturali, sia semplici che sofisticati, sono usufruiti con intensità maggiore dal genere femminile, pertanto questo deve divenire il soggetto prioritario della comunicazione.

AVVERTENZE

Segnaletica

Il progetto dovrà includere un sistema di segnaletica direzionale che indichi la localizzazione di attrazioni, servizi (toilettes/biglietteria/museo etc.) senso di direzione del percorso, ingresso/uscita a cominciare dal parcheggio auto. Tutto quanto necessario al visitatore per orientarsi confortevolmente nell'area parco.

Raccomandazioni Narrative

La narrazione suggerita è solo un esempio del racconto che può interessare il sito. I progettisti dovranno comunque assicurare un racconto/percorso che ripercorra i punti nodali delle emergenze architettoniche dell'area e che seguendo le modalità proprie di un racconto (fase di iniziazione, accompagnamento, e sviluppo) termini con un finale importante nell'area del teatro.

Realizzazione sito web

Parallelamente alla realizzazione del percorso di visita (diurno e notturno) dovrà essere implementato un sito web secondo quanto indicato alla Sezione IV: la Comunicazione.