

Beni culturali, tecnologia e turismo tra diffusione della conoscenza e sviluppo economico.

Museo multimediale del Clown a Villa Grock, Imperia *di Stefania Vola*

Nel 2007 la Provincia di Imperia ha affidato allo Studio Vassallo il progetto culturale definitivo inerente la destinazione d'uso di Villa Grock.

La decadenza della villa, straordinario esempio di architettura liberty fatto edificare negli anni Trenta da Adrian Wettach - in arte Grock, clown di talento e fama internazionali - fu arrestata nel 2002 grazie al Consiglio Provinciale di Imperia con l'acquisizione dell'immobile: da quel momento è iniziata una storia caratterizzata dal ripristino prima del magnifico parco, ora della villa, volta a restituire alla collettività di un bene prezioso.

Infatti, dietro questa villa non c'è soltanto la vita di un grande clown, ma la storia del circo, le sue magie, le sfide al limite, la dimensione internazionale di questo universo.

E' da questa consapevolezza che è nato il progetto culturale, prospettando la possibilità che la villa ritorni ad essere polo culturale di grande respiro (in quelle stanze Grock riceveva le grandi personalità del suo secolo), creando un itinerario di visita che, attraverso i suoi magnifici locali, tocchi tutte le suggestioni e le emozioni dello spettacolo legato al circo e, in particolare, all'arte della clownerie.

Senza divenire un "museo" nel senso classico del termine, associando tuttavia contenuti originali a sofisticate tecnologie multimediali connotate da un'interattività non invasiva, Villa Grock potrebbe diventare un'attrazione di primo piano, per la specificità dei temi che affronta e per la sua disponibilità, come sito turistico, ad essere "luogo" di prova del circo, nonché strumento educativo.

La proposta progettuale trova nell'edutainment (l'educational coniugato con l'entertainment) il punto di riferimento delle proprie azioni progettuali: spettacolarità, polisensorialità, interattività, polarizzazione tematica ed integrazione dei linguaggi hanno costituito gli ambiti metodologici alla base di tutte le scelte effettuate dal gruppo di lavoro.

Il progetto culturale offre livelli di approfondimento successivi, muovendo da uno schema narrativo che contiene delle sintesi concettuali, a loro volta sviluppate in aree tematiche e centri focali, divenuti il punto di contatto per l'inizio della progettazione scenografica. Ad ogni centro focale corrisponde dunque una sala tematica in cui sono stati trasferiti i contenuti culturali. Tale passaggio si è realizzato sia nell'elaborazione dei concept scenografici che nell'uso delle tecnologie multimediali adottate.