Direzione Generale
Creatività Contemporanea

MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo

CREATECH Open Lab ED. 2020

for Città Come Cultura

IL GAMING AL SERVIZIO DELL'ACCESSIBILITÀ CULTURALE

LUCCA, REAL COLLEGIO | 8-9 OTTOBRE 2020

In piena sicurezza secondo le normative Covid-19

CreaTech è un progetto di

PROMO P.A. FONDAZIONE
RICERCA ALTA FORMAZIONE PROGETTI

Nell'ambito di

Lucca Beni Culturali
CANTIERE CULTURA

città come cultura

PLAYSHANGHAI

Un'idea progettuale sulla città di BOLZANO a cura di Daniele Ficociello, Daniela Beneventi, Emanuele Ardolino, Maria Loreta Pagnani, Alina Petrisor e Luca Bizzarri

Mission

- ✓ **aumentare la percezione dello spazio pubblico** nel quartiere popolare Don Bosco (conosciuto come Shanghai), potenziandone la fruibilità e l'accessibilità della cittadinanza senior (over 65) attraverso dispositivi culturali

- ✓ **rendere più qualificate le relazioni** fra gli abitanti del quartiere e fra questi ultimi e gli abitanti della città

- ✓ **creare un'identità di quartiere** vissuta e aperta.

Target

Pubblico senior con basse capacità digitali (over 65), dove il target interagisce senza sentirsi a disagio. In questo processo le giovani generazioni, pur non essendo target, sono attivatori del processo. Il target appartiene maggiormente al fenotipo degli **Archiviatori** (70%) e degli **Esploratori** (30%).

Il valore del progetto consiste nel racconto e nella condivisione delle proprie storie. Il vissuto degli abitanti diventa bene comune e contemporaneamente patrimonio di valore.

Mettiamo in gioco questo valore!

Obiettivi micro/macro

A. A breve termine aumentare la qualità delle **relazioni** degli abitanti del quartiere attraverso un coinvolgimento attivo e con attività continue (*episodi*)

B. A medio termine co-definire **un'identità** di quartiere attraverso le storie dei vissuti degli abitanti che si intrecciano con le storie degli spazi pubblici e privati (appartamenti) (*stagioni*)

C. A lungo termine affermare la **reputazione** del quartiere verso l'esterno e in particolare creare un legame con il centro cittadino (Museion) (*trasposizione cinematografica*)

Ai Weiwei
Protect
the free-
dom of art.

Attività

A. container posizionati nel quartiere con funzione di Wunderkammer delle **storie dei vissuti degli abitanti**; le storie fanno emergere le funzioni dei luoghi, le connessioni fra gli abitanti che sono i protagonisti del percorso; le storie arricchiscono una grammatica del quartiere in modalità IA che produce una visualizzazione delle parole più utilizzate (meccanica Data Driven);

B. la **visualizzazione (shanghai)** viene proiettata sulle facciate degli edifici nel quartiere e cambiano in continuazione man mano che i racconti vengono archiviati dall'intelligenza collettiva;

C. in contemporanea la stessa visualizzazione viene proiettata in dimensione macro sulla **facciata del Museion**, che riflette le storie del quartiere popolare di Don Bosco; l'istituzione accoglie e valorizza questo patrimonio immateriale e ne aumenta la reputazione.

Relazioni	+		+		+	**Partecipazione**	+	
Identità	+		+		+	**Eventi identitari**	+	
Reputazione	+		+		+	**+ Turismo + Valore**	+	

PLAYSHANGHAI

Shanghai rappresenta le relazioni fra gli abitanti che necessitano di cura per rimanere salde (meccanica di gioco del potere collettivo). I punti di contatto fra le varie storie sono il nostro ambito del gioco che ha lo scopo di rafforzare l'identità collettiva di quartiere.

Output del gioco

A. **Bastoncino virtuale** (episodio) | ritorno della storia sulle pareti degli edifici (target di riferimento)

B. **Intersezione** (stagione) | rappresentazione dello shanghai completo e ricerca delle intersezioni di cui prendersi cura, da parte dei cittadini del quartiere

C. **PlayShanghai** (dare un senso di stabilità) (film) | rappresentazione dello shanghai completo della proiezione sulla facciata del Museion.

Tutte le sezioni sono instagrammabili per diffondere il processo e aumentare la reputazione fra le fasce più giovani.

Meccanica di gioco – Fortuna del principiante, attivatore per il target senior

cchi cominciarono a intessere le lodi di quell'animale: era così grande, sicuramente più della
rana
vanito
turno della seconda sorella: alla
festa
il suo piede
rono una grande
a cui invitarono tutti i sudditi del
regno
invitarono anche le fate che abitava
portò con se nel bosco, con la scusa di insegnargli a fare la legna, per arrivare al
traguardo
in mod
superò la tartaruga a poca strada dal
a intessere le lodi di quell'animale: era una
così gran
la sera andavo a dormire e mi svegliavo ogni notte pensando alla
bottega
al lavor
va seduta accanto alla cornice della
finestra.
Lì, mentre guardava la neve,
sarebbe durata tre volte e tutte le belle ragazze del
rdino del
palazzo
di soppiatto, ma non avev
andò in una
e comprò un sacco di gesso; lo mangiò e così la sua voce d