



# 1° WORKSHOP



## Design dell'esperienza nei luoghi di culto

Luglio 2013 - Venezia

### Abstract

Le chiese e i luoghi di culto in genere, sono oggi frequentati da un ampio pubblico, spinto da motivazioni diverse: innanzitutto l'esercizio del culto, poi l'interesse artistico-architettonico, nonché l'inserimento negli itinerari turistici. Si tratta dei luoghi ideali per la progettazione di esperienze multi-sensoriali che – grazie all'integrazione di tecnologie – agiscano sui valori spirituali e culturali, artistici, architettonici.

Il workshop si propone quindi di risolvere un compito di **progettazione di esperienze multi-sensoriali**, relativo al **decoro** (nel senso di valorizzazione della piena

qualità e specificità del luogo) degli edifici di culto, rispetto all'esigenza di rendere attrattiva la visita (non solo turistica) per un pubblico sempre più vasto e multi-culturale, anche in vista dell'imminente Expo di Milano.

Con il 1° Workshop **“Design dell'esperienza nei luoghi di culto”** Fondazione Studium Generale Marcianum, Inarch Istituto Nazionale d'Architettura e Ufficio Beni Culturali del Patriarcato di Venezia gettano le basi di un'esperienza formativa a livello internazionale per l'incontro tra **culto, arte e tecnologia**.

Tale necessaria sinergia permette alla Chiesa di riacquistare il suo tradizionale ruolo di "committente" anche nella comunicazione, non più con o attraverso l'arte, ma nell'esperienza più globale che qui si intende proporre.

Un obiettivo ambizioso per giungere quanto prima a un elenco di esperti in materia che sapranno offrire il proprio contributo a varie istituzioni oltre a quelle connesse con i luoghi di culto.

## Obiettivo

Il workshop sul design dell'esperienza nei luoghi di culto intende fornire ai partecipanti:

- ✓ L'inquadramento teorico del **valore simbolico dei luoghi di culto** e dei rischi della musealizzazione delle Chiese
- ✓ L'approfondimento del **valore della multi-sensorialità** nella creazione di esperienze che lascino nella memoria dei fedeli dei pellegrini e visitatori una traccia significativa;
- ✓ Una **visione critica** dei casi più significativi di *design experience* in vari ambiti (educativo, museale, ricreativo, commerciale) per costruire un impianto categoriale di base;
- ✓ Un **esame delle tecnologie** utilizzabili per la sollecitazione multi-sensoriale (udito, vista, olfatto, percezione spaziale etc.);
- ✓ Un **set di strumenti – tecnologici e teorici** – per l'analisi del contesto fisico in cui sviluppare esperienze di tipo digitale;
- ✓ La realizzazione di **test e simulazioni**, con studio di fattibilità su un caso concreto;
- ✓ La definizione di una nuova competenza professionale: **l'experience designer per i luoghi di culto**, ovvero un professionista che sappia utilizzare competenze e strumenti specifici dell'*experience design* per valorizzare le peculiarità del luogo di culto.

## Target

Il workshop si indirizza a **studenti, cultori e specialisti di varie materie**. La progettazione dell'esperienza è un'area nuova in cui convergono discipline e competenze di diverso tipo.

I partecipanti potranno provenire dalle diverse **aree umanistiche** (storia

dell'arte e dell'architettura, scienze umane, scienze religiose, teologiche e filosofiche), delle **tecnologie** (new media, tecnologie audio/video, interattività, ingegneria), della **gestione dei beni culturali**. L'elenco non è esaustivo.

Viene richiesta ai parteci-

panti una conoscenza adeguata degli strumenti di ricerca in rete e l'inclinazione/motivazione a concepire l'approccio al luogo di culto anche in termini di esperienza multi-sensoriale.

## Docenti - Tutor - Esperti

### Docenti

- ◆ Arch. Alfio Pozzoni [Direttore Area Innovazione e Ricerca, Fabrica TV]
- ◆ don Gianmatteo arch. Caputo [Direttore Ufficio Promozione Beni Culturali Patriarcato di Venezia]

### Tutor

- ◆ Giovanni Flore [Project Manager e Design Researcher]
- ◆ Tommaso Colombo [Art Director e Interaction Designer]

### Esperti

- ◆ Prof. arch. Gianmario Guidarelli [storico dell'architettura, Studium Generale Marcianum Venezia]
- ◆ Prof. Ester Brunet [storica dell'arte, Studium Generale Marcianum Venezia]

# Struttura

Il workshop si articola su **due fasi differenti**:

1. la prima dedicata alla condivisione dei temi, delle conoscenze e degli obiettivi;
2. la seconda indirizzata allo sviluppo di *concept* e proposte.

Tra le due fasi, che si svolgeranno al Marcianum e presso un luogo di culto selezionato per il workshop, verrà sviluppato un fondamentale **periodo di lavoro e comunicazione a distanza** che consentirà ai partecipanti di effettuare le attività di ricerca e di sviluppo da postazioni remote, ma sempre con l'ausilio costante dei tutor.

## **PRIMA FASE**

1 luglio

Presentazione del programma del workshop

Valutazione del set di competenze rappresentato dai partecipanti

Condivisione di casi di studio nel design dell'esperienza

2 luglio

Visita al sito prescelto per il design dell'esperienza con interventi degli esperti

Presentazione delle tecnologie per realizzare esperienze multi-sensoriali

Divisione per gruppi e assegnazione dei compiti

Illustrazione delle modalità di lavoro per la fase intermedia a distanza

## **FASE DI LAVORO A DISTANZA (3-16 luglio) ASSISTITO DAI TUTOR**

- Sviluppo delle ricerche definite per ciascun gruppo;
- Uso di piattaforma collaborativa internet e interazione con i tutor;
- Elaborazione di proposte da presentare nella seconda fase:

## **SECONDA FASE**

17 luglio

Lavoro dei gruppi con i tutor e gli esperti per lo sviluppo delle idee e dei *concept* proposti

18 luglio

Lavoro dei gruppi con i tutor e gli esperti per lo sviluppo delle idee e dei *concept* proposti

19 luglio

Presentazione degli elaborati di ciascun gruppo

Elaborazione del progetto complessivo

Conclusioni e saluto finale

L'orario giornaliero dei lavori del workshop [fasi 1 e 2] è continuativo dalle **9.00 alle 17.00**, perché anche **coffee break e pranzi saranno consumati in Sede**, essendo costituiti di ulteriori momenti di scambio e condivisione con la docenza, i tutor e gli esperti.

## Periodo

Prima fase: **1-2 luglio**

Lavoro a distanza: **3-16 luglio**

Seconda fase: **17-19 luglio**

## Costi

La quota d'iscrizione (484,00 €) comprende:

- Materiale didattico

## Sede

**Fondazione Studium Generale Marcianum**

Dorsoduro 1 [Fermata ACTV "Salute"] 30123 Venezia

T +39 041 27 43 911

F +39 041 27 43 998

## Comitato scientifico

Arch. Roberto Platania

Prof. arch. Gianmario Guidarelli

Don Gianmatteo arch. Caputo

Prof.ssa Ester Brunet

Arch. Alfio Pozzoni

## Segreteria

Dott.ssa Michela Sterpini +39 041 27 43 935

Dott.ssa Elena Galavotti +39 041 27 43 949

[formazione@marcianum.it](mailto:formazione@marcianum.it)

[segretario@inarchtriveneto.it](mailto:segretario@inarchtriveneto.it)

## Iscrizioni

Il corso sarà effettuato previo raggiungimento di un numero minimo di 15 partecipanti.

Le iscrizioni dovranno pervenire **entro il 21 giugno 2013** utilizzando l'apposito modulo reperibile sul sito

[www.marcianum.it/content/design-esperienza](http://www.marcianum.it/content/design-esperienza)