Parco multimediale delle mura di Padova.
Valorizzazione di paesaggi e percorsi culturali in un'ottica creativa e innovativa

Regione del Veneto programma operativo regionale FSE 2014-2020 (Fondo Sociale Europeo)
Progetto Codice 2122-22-2216-2016

Alessandra Ferrighi, Università Iuav di Venezia (responsabile scientifico)
Sergio Canazza, DEI Università degli Studi di Padova
Cosimo Monteleone, DICEA Università degli Studi di Padova
Assegnisti di ricerca: Matteo Breschigliaro, Emanuela De Feo, Alessandro Russo, Eleonora Angela Venier

L'obiettivo del progetto Parco multimediale delle mura di Padova è stato quello di studiare il sistema fortificato della città di Padova, dal Cinquecento fino ai giorni nostri, e di rendere disponibile la conoscenza dei suoi luoghi attraverso sistemi di comunicazione innovativi. Si è sfruttata infatti la possibilità di rappresentare i fenomeni della storia attraverso forme di narrazione multimediali, tramite video e applicazioni per dispositivi *mobile*, sperimentando così le nuove tecnologie messe in campo comunicare eventi e vicende legati a personaggi e manufatti delle fortificazioni di Padova.
Le mura rinascimentali disegnano la *forma urbis* della città. Mura che seppure estese per più di undici chilometri, interrotte da grandiosi baluardi, bastioni e porte di città non sono mai riuscite a diventare uno dei beni connotanti la città.

Lo scopo dei progetti FSE è quello di sostenere l'occupazione mettendo all'interno dello stesso processo virtuoso il mondo della ricerca con quello delle imprese. I fondi sono erogati dalla Regione agli Atenei che concorrono tramite un bando. Il "Parco multimediale delle mura di Padova" è di tipologia inter ateneo e inter disciplinare con due atenei coinvolti, l'Università Iuav di Venezia (Iuav) e l'Università degli Studi di Padova (Unipd).
I progetti FSE sono pensati e costruiti sulla base delle necessità del territorio. Quello che cercano di mettere insieme sono idee innovative, capacità di creare sinergie tra mondo della ricerca e delle imprese e creare, se possibile, anche nuove opportunità di lavoro. Il bando prevedeva che per ogni assegnista s'individuasse un'azienda con caratteristiche tali da poter assolvere alla formazione dello stesso assegnista. Per questa ragione è stata individuata una grande azienda in grado di promuovere e gestire beni culturali, proporre itinerari e offerte turistiche come la Società Cooperativa Culture (CoopCulture) con sede a Venezia; una startup d'informatica in grado di sviluppare applicazioni *mobile* come Eggon di Padova; una società di comunicazione e di grafica per la creazione del sito web e per l'immagine coordinata come Pallino&co di Padova; infine, una società per il rilievo dei beni architettonici, come LTS di Treviso. Tutte le aziende scelte sono state contattate, hanno aderito al progetto e condiviso gli obiettivi dello stesso. Tra i partner non operativi sono stati inclusi anche il Comitato Mura con la sua storia quarantennale in difesa della mura patavine e l'Istituto Storico Architettura Militare (Isam) di Verona al fine di garantire quei legami con la rete internazionale delle città europee fortificate.

Con i prodotti della ricerca si vorrebbe offrire ai padovani e ai turisti la possibilità di visitare, virtualmente e no, alcuni dei luoghi delle mura, anche quelli non più esistenti; di proporre loro installazioni multimediali e applicazioni *mobile* in grado di raccontarne le vicende

storiche. Dall'altro lato vorrebbe suggerire alla pubblica amministrazione, proprietaria del bene, un piano di gestione, sia sul breve che sul lungo periodo offrendo un insieme di percorsi, di aperture e visite dei luoghi delle mura, anche di comunicazione attraverso il sito internet che si sta creando e le opportunità offerte da CoopCulture nell'organizzare itinerari culturali.
Il progetto è stato sviluppato per casi studio in modo tale da poter testare le diverse tipologie di *output* durante l'anno della durata del progetto. Tra i vari temi possibili sono stati scelti tre diversi luoghi del sistema delle mura:
1. Porta Codalunga, una porta di città non più esistente (fig. 1);
2. Porta Liviana o Pontecorvo perché una tra le meglio conservate e con potenzialità di riuso interno (fig. 2);
3. il Bastione dell'Alicorno per i suoi straordinari ambienti ipogei.
Per ciascun caso si è progettato un diverso modo di fruire le vicende della storia in relazione al contesto urbano, al luogo specifico e al grado di trasformazione nel tempo.

Le applicazioni sviluppate, eseguibili su dispositivo mobile, trasformeranno lo *smartphone* dell'utente in una guida personale in grado di accompagnarlo per un tour delle Mura della città di Padova.
L'utente, mentre visita i luoghi sopra citati, riceve informazioni multimediali per poterli apprezzare al meglio (testo descrittivo, immagini, filmati). Oltre a questo può visitare la ricostruzione tridimensionale in diversi periodi storici dei tre luoghi elencati utilizzando i più potenti e innovativi motori di realtà aumentata disponibili per *smartphone*.
L'obiettivo non è quindi di avere un tour virtuale per sostituire le visite dei turisti, dandogli la possibilità di guardare da casa alcune foto e ricostruzioni tridimensionali dei luoghi, ma, al contrario, di stimolarne la presenza in Padova e scoprire di persona le mura rinascimentali della città.