

Documento interno di progettazione

PUPUN F.F.Festival
Filiere Futuro Festival del Piceno

**Pupun= etimo dall'alfabeto piceno rinvenuto nella stele funeraria di Castignano*

PARTENARIATO

Rete di comuni

- Comune di Arquata del Tronto (CAPOFILA)
- Comune di Acquasanta Terme
- Comune di Castignano
- Comune di Comunanza
- Comune di Force
- Comune di Montegallo
- Comune di Palmiano
- Comune di Roccafluvione
- Comune di Rotella

Enti pubblici

- BIM TRONTO - Consorzio del Bacino Imbrifero del Tronto

Fondazioni culturali, università e Terzo Settore

- UNICAM – Università degli Studi di Macerata
- Fondazione SYMBOLA
- FORM – Orchestra Filarmonica Marchigiana
- Associazione Bottega del Terzo Settore
- OPERA Onlus Società Cooperativa

Associazioni

- Associazione Appennino UP / Compagnia dei Folli
- MAC – Associazione Manifestazione Artistiche Contemporanee / POP UP studio
- Associazione La Casa di Asterione

Fondazione di origine bancaria

- Fondazione CARISAP

Soggetti cofinanziatori

- E.S.CO BIM E comuni del Tronto S.P.A.

Le ragioni del Festival

Il progetto intende agire come detonatore/propulsore di un processo di ri-valorizzazione delle filiere artigianali e artistiche dell'area dell'alto Piceno legate alla lavorazione del legno, del travertino, della seta e del rame su cui si è molto investito negli ultimi anni grazie all'apporto di importanti istituzioni, partner di questo progetto, quali il Consorzio del Bacino Imbrifero del fiume Tronto, la Fondazione della Cassa di Risparmio di Ascoli Piceno, l'Università degli Studi di Camerino.

Il Festival vuole essere l'occasione per promuovere esperienze originali di contaminazioni e fertilizzazioni incrociate con gli ambiti della creatività e dell'arte al fine di dare nuova energia allo sviluppo di queste filiere viste come esempi significativi di processi virtuosi per la rinascita economica dei territori colpiti dal sisma del 2016, processi strutturati e fondati su criteri di sostenibilità sociale, ambientale ed economica.

Al centro del progetto c'è la consapevolezza che un'operazione di rilancio di questo territorio, definito dalla rete di otto piccoli e piccolissimi comuni nel cratere sismico, per garantire esiti tangibili e ricadute durature, non può prescindere dal riconoscimento e dalla messa in luce dei valori di comunità, intesi come marcatori forti utili per creare nuove aspettative/prospettive condivise, e dalla conseguente necessità di riattivare spazi e piattaforme vitali di confronto sul territorio che generino flussi continui di informazione e scambio a tutti i livelli, coinvolgendo cittadini, operatori economici e amministratori.

Azione di partenza è un'operazione di raccolta, rielaborazione e condivisione di racconti e di storie volta a tradurre il patrimonio culturale materiale e immateriale di queste comunità in nuove visioni e immaginari con cui "informare" (logos forma) le diverse produzioni dei territori. Lo storytelling non è quindi inteso solo come modo originale di racconto e presentazione del territorio, ma come azione forte per rigenerare e ripensare, informare e dare nuova forma agli stessi materiali (legno, travertino, ecc.), recuperando modelli archetipici e traducendoli in proposte di novità.

La materia re-informata attraverso le parole e le storie raccolte potrà così ridare visibilità all'identità picena passata e presente, mettendone in luce la radice originaria e rinnovata, quella che vogliamo definire come il nuovo "Pupun". Le tante voci, i racconti, i suoni raccolti diventeranno essi stessi prodotto da fruire nel corso del Festival traducendosi in potenti megafoni capaci di dare nuova forza e presenza all'operosità di queste comunità che, pur con il vuoto e le ferite lasciati del sisma, non hanno ancora perso la prospettiva di un possibile migliore futuro.

I laboratori prima del Festival

Il progetto prevede una fase propedeutica incentrata sulla creazione e gestione di un processo di Open Innovation Lab per il coinvolgimento della comunità di riferimento in un percorso di individuazione, condivisione e reinterpretazione delle trame alla base delle narrazioni picene.

Le comunità residenti verranno perciò informate e coinvolte attraverso azioni mirate di sensibilizzazione (aprile), così da riunire nel progetto un campione eterogeneo e plurale di soggetti narranti, portatori di visioni e di memorie differenti.

Da questo laboratorio del "Logos" (maggio), condotto da facilitatori con tecniche di progettazione partecipata, scaturiranno le linee guida necessarie per caratterizzare la creazione di prodotti artigianali e artistici innovativi attraverso laboratori mirati (giugno) e per predisporre itinerari tematizzati di scoperta del territorio, che successivamente saranno tradotti in pacchetti turistici esperienziali da offrire ai visitatori che si recheranno nel Piceno nelle giornate del Festival e lungo il corso dell'anno.

I laboratori del Logos, così come i laboratori della Materia, incentrati su pratiche di neo-artigianato che riuniranno aspiranti artigiani e creativi, saranno condotti sia in presenza sia sfruttando le potenzialità di coinvolgimento di una piattaforma web partecipativa, un ambiente digitale di comunità in cui condividere materiali, opinioni e conoscenze.

La piattaforma consentirà così di raccogliere materiali e appunti riguardanti i laboratori di storytelling e di neo-artigianato, che si susseguiranno di edizione in edizione, contribuendo anche a creare il piccolo nucleo digitale di un archivio di comunità.

Obiettivo specifico di questa fase preliminare è anche la formazione professionale (incubazione di impresa) destinata ad un gruppo più ristretto dei narratori di comunità e volta alla creazione di un'impresa di comunità incentrata sullo sviluppo di uno storytelling territoriale e sull'organizzazione di eventi culturali, artistici e ricreativi coerenti con i meta-racconti individuati in relazione a specifici territori.

Le attività del Festival (8-18 luglio)

Le storie ed i temi individuati saranno alla base delle reinterpretazioni artistiche a tema che verranno proposte nei giorni del Festival e che prevedono:

- **Sound art e macchine sonore:** n.1/2 macchine itineranti che nei giorni del Festival potranno spostarsi di comune in comune fornendo la possibilità di fruire di esperienze sonore basate su racconti, dialoghi, suoni (dalla natura, dagli spazi abitati), rumori, legati al meta-racconto individuato;
- **Performance artistiche e musicali** che andranno a coinvolgere i luoghi più legati ai temi scelti (per esempio conventi, chiostri, eremi – siti archeologici, musei – fonti, laghi, ...), proponendo produzioni pensate appositamente per il Festival o contenuti coerenti con il tema individuato;
- **Installazioni artistiche** di visual art, una per ciascun comune coinvolto nella rete e sempre legate ai temi proposti con il laboratorio Logos;
- **Realizzazione delle GLUPPE**, originale food box di commercializzazione delle eccellenze enogastronomiche e artigianali locali, caratterizzata da una rilettura in chiave artistica e creativa che coinvolgerà anche la scatola/contenitore e i tessuti con cui si presenta, realizzati attraverso laboratori creativi inclusivi.

Accanto a queste produzioni artistiche il programma delle giornate del Festival vedrà anche l'organizzazione di appuntamenti diffusi sugli 8 comuni:

- Evento di condivisione e restituzione del lavoro di comunità svolto e sul processo partecipato;
- Evento di approfondimento sul valore culturale come driver di marketing e sviluppo territoriale;
- Laboratori di artigianato artistico aperti al pubblico;
- Incontri aperti di condivisione e narrazione partecipata delle polifonie paesaggistiche ed ambientali legate alle filiere delle materie protagoniste delle filiere artigianali;
- Evento di presentazione dei pacchetti turistici esperienziali a tema che entreranno nella rete di promo-commercializzazione Mete Picene.

Gli strumenti di comunicazione

Il coinvolgimento dei target di riferimento sarà assicurato dal ricorso ad una incisiva campagna di comunicazione multi-canale, basata su:

- Sviluppo della piattaforma di comunità, che oltre a consentire la partecipazione alle fasi preliminari dovrà permettere di fruire degli output artistici del Festival, compresi quelli *live*, così da favorire la partecipazione anche in presenza di misure restrittive anti-Covid e di costituire una banca dati delle realizzazioni artistiche di ciascuna edizione del Festival;
- Organizzazione in streaming dei maggiori eventi live (Compagnia dei folli, convegno Symbola, ecc.)
- Integrazione e miglioramento della piattaforma e APP di Mete Picene, così da ospitare informazioni riguardanti eventi e location del Festival e da veicolare anche gli itinerari piceni contestualmente individuati;
- Experiential Gate, un veicolo itinerante in cui fruire esperienze e contenuti digitali legati ai racconti individuati, attraverso tecnologie avanzate quali videomapping e proiezioni olografiche, e che potrà spostarsi sia nel territorio degli 8 comuni coinvolti sia nei centri vicini a più alta densità di abitanti e turisti;
- Entry Point di Ascoli Piceno, punto informativo esperienziale sito al centro del capoluogo presso cui veicolare informazioni, contenuti e contributi audiovideo di promozione del Festival;
- campagna di comunicazione web e social.

Capitalizzare e sviluppare M.E.T.E. Picene

Il Festival nasce in continuità con l'esperienza del progetto **Mete Picene**, finanziato dalla Fondazione Carisap nell'ambito del "Master Plan Terremoto" e coordinato da Bim Tronto in partenariato con Casa Asterione e Opera soc. Coop. Mete Picene, in via di conclusione, ha già lavorato sul territorio investendo sulla rete del Sistema Museale Piceno quale risorsa per lo sviluppo del turismo dell'entroterra piceno integrando l'offerta culturale con quella ambientale, enogastronomica, e più in generale produttiva dell'area. In particolare dalla *best practice* di Mete Picene sarà possibile valorizzare due degli output principali del progetto, ovvero l'**entry-point** realizzato nel centro storico di Ascoli Piceno e già pronto a presentare e promuovere gli itinerari tematici di scoperta del territori e a commercializzare i pacchetti turistici nonché le produzioni tipiche locali, e la piattaforma digitale e l'App di promozione e comunicazione del sistema di risorse culturali e paesaggistiche locali e degli itinerari di scoperta, che saranno ulteriormente arricchiti grazie all'inserimento dei percorsi esperienziali legati al Festival.

Sempre sulla scia del progetto Mete ci sarà un coinvolgimento attivo e ancor più strutturato della rete dei "**Locals**", ovvero dei residenti sul territorio impegnati nell'offerta di esperienze turistiche incentrate su un contatto più vero e diretto con i luoghi visitati e chiamati ora a divenire "Narratori di comunità", rendendosi artefici e portavoce dei racconti originali alla base delle reinterpretazioni artistiche del Festival. I Locals, che hanno già partecipato a laboratori di storytelling territoriale precedentemente organizzati dal partner Opera soc.coop., con il Festival sono chiamati ad espandere il loro campo di azione dialogando e portando valore anche all'interno delle aziende artigianali e manifatturiere del territorio per generare innovazione di prodotto di prodotto.

LA RETE DI PARTENARIATO

COMUNE ARQUATA DEL TRONTO (CAPOFILA)	<i>Rapporti con il MIBACT e rendicontazione</i>
	<i>Organizzazione di un microevento di performing e visual art collegato ai temi del festival, da fruire negli itinerari turistici e mappare negli strumenti digitali.</i>
	<i>Disponibilità di una tenda geode per l'allestimento del quartiere generale di progetto durante il festival</i>
COMUNE COMUNANZA	<i>Organizzazione di un microevento di performing e visual art collegato ai temi del festival, da fruire negli itinerari turistici e mappare negli strumenti digitali</i>
COMUNE ROCCAFLUVIONE	<i>Organizzazione di un microevento di performing e visual art collegato ai temi del festival, da fruire negli itinerari turistici e mappare negli strumenti digitali</i>
COMUNE CASTIGNANO	<i>Organizzazione di un microevento di performing e visual art collegato ai temi del festival, da fruire negli itinerari turistici e mappare negli strumenti digitali</i>
COMUNE MONTEGALLO	<i>Organizzazione di un microevento di performing e visual art collegato ai temi del festival, da fruire negli itinerari turistici e mappare negli strumenti digitali</i>
COMUNE ACQUASANTA TERME	<i>Organizzazione di un microevento di performing e visual art collegato ai temi del festival, da fruire negli itinerari turistici e mappare negli strumenti digitali</i>
COMUNE FORCE	<i>Organizzazione di un microevento di performing e visual art collegato ai temi del festival, da fruire negli itinerari turistici e mappare negli strumenti digitali</i>
COMUNE PALMIANO	<i>Organizzazione di un microevento di performing e visual art collegato ai temi del festival, da fruire negli itinerari turistici e mappare negli strumenti digitali</i>
COMUNE ROTELLA	<i>Organizzazione di un microevento di performing e visual art collegato ai temi del festival, da fruire negli itinerari turistici e mappare negli strumenti digitali</i>
UNICAM	<i>Monitoraggio e valutazione dei risultati e degli impatti sociali, collaborazione scientifica per i laboratori a tema paesaggio e natura</i>
FORM – Orchestra Filarmonica Marchigiana	<i>Produzione colonne sonore installazione macchina + accompagnamento musicale eventi compagnia folli</i>
ASSOCIAZIONE BOTTEGA TERZO SETTORE	<i>Eventi di sensibilizzazione in fase di avvio (2/3) per il coinvolgimento delle comunità e degli operatori economici delle aree</i>
ASSOCIAZIONE APPENNINO UP - COMPAGNIA DEI FOLLI	<i>Produzione e realizzazione di 3 eventi performativi, logistica eventi, costruzione macchine</i>
	<i>conduzione laboratori (progetto e d.l.) per realizzazione macchine sonore</i>
	<i>Post-produzione audio per contenuti da implementare nella macchina sonora</i>
ASS. LA CASA DI ASTERIONE	<i>Progettazione, organizzazione e gestione di laboratori storytelling /laboratori artigianali - con micro eventi durante il festival</i>

ASSOCIAZIONE MAC	<i>Direzione artistica laboratori tessili e progettazione GLUPPA FESTIVAL</i>
OPERA COOP	<i>Allestimento experiential gate con contenuti digitali (ologramma, tappeto interattivo, immersivo, ecc.) e wrapping esterno / nolo van allestito x 10 gg festival / Promo-commercializzazione dei pacchetti turistici.</i>
FONDAZIONE SYMBOLA	<i>Evento pubblico sui temi dello sviluppo sostenibile a driver culturale</i>
BIM TRONTO FONDAZIONE CARISAP	<i>Progetto generale, coordinamento e assistenza per rendiconto</i>
	<i>Comunicazione: ufficio stampa, materiale promozionale, identità visiva, promozione su web e social / progettazione itinerari turistici</i>
	<i>Incubazione impresa</i>
	<i>Piattaforma digitale collaborativa per laboratori ed eventi di comunità</i>
	<i>organizzazione e gestione e service per eventi in STREAMING digitale e social</i>
	<i>upgrade per APP e sito WEB mete picene con contenuti del Festival</i>
	<i>Organizzazione evento finale sulla buona pratica di progetto e i risultati del Festival con case history nazionali alla presenza del MIBACT</i>
E.S.CO BIM E COMUNI DEL TRONTO S.P.A.	<i>SPONSOR DEL FESTIVAL</i>

Redazione progetto:

