

Isciddà

Di **Angelo Carchidi**

Isciddà è un progetto di scoperta e racconto del territorio basato sullo scambio, la condivisione e il gioco. I viaggiatori e la comunità del monte Bulgheria, attingendo al patrimonio culturale del monte, vestono i panni di pastori, briganti e monaci, che diventano le figure guida dell'intero progetto. Da queste figure, individuando temi e tipologie di attività, si delineano le azioni per ampliare la fruizione e costruire il racconto del territorio. Così, Isciddà è sia un dispositivo di programmazione che uno strumento narrativo dato in uso ai cittadini, alle associazioni, alla comunità nel suo complesso e ai visitatori. La strategia di avvio del programma si fonda sulla gestione integrata di comunicazione, sistema di attività e processo di narrazione. Il primo passo consiste nella costituzione di una redazione/laboratorio nella quale i cittadini, le istituzioni, le associazioni e le scuole, dopo una prima ricognizione del sistema territoriale, costruiscono i contenuti narrativi e partecipano alla definizione del sistema di attività. In questa prima fase il coinvolgimento delle comunità è finalizzato a formare una coscienza collettiva delle potenzialità di sviluppo del territorio e a integrare i vari interessi. Il programma prevede la realizzazione di un campo estivo di innovazione sociale applicata alla rigenerazione del territorio e al turismo di comunità. Il campo estivo è un momento nel quale esperti, cittadini e istituzioni possono incontrarsi, discutere sui temi legati all'innovazione e programmare le macroazioni di Isciddà. Il campo si ripete a cadenza periodica per analizzare e ricalibrare il programma messo in atto e aggiornarsi sui modelli sostenibili di promozione e fruizione del territorio. Il progetto intende coinvolgere nel processo di narrazione comunitaria vari tipi di visitatori (dal trekker, al turista enogastronomico, dallo studente all'amante della natura) in una modalità giocosa e interattiva. Facendo riferimento alle tre figure chiave della storia del monte - pastori, briganti e monaci - si strutturano i percorsi e si invitano viaggiatori e cittadini a partecipare, come in un gioco di ruolo, al racconto del territorio e agli eventi culturali legati a Isciddà. I contenuti elaborati dalla redazione locale, geolocalizzati e inseriti all'interno di una piattaforma digitale che racconta i luoghi e le storie del monte, sono consultabili dai fruitori attraverso un'applicazione per dispositivi mobili, utilizzabile anche off-line. Tramite l'applicazione si può accedere, quindi, a video, fotostorie, contenuti storici e consultare la mappa interattiva del territorio. Ai visitatori, inoltre, viene consegnato il "kit del viaggiatore", contenente oggetti utili per la scoperta dei luoghi (mappe, materiale di promozione delle associazioni, torcia per l'esplorazione notturna) e le informazioni per sviluppare la propria narrazione. È possibile, quindi, costruire il racconto della propria esperienza attraverso l'upload di immagini e registrazioni sonore, la scrittura di piccoli testi o lo svolgimento di piccole missioni suggerite dall'applicazione (individuazione di piante rare, completamento di itinerari, raggiungimento di luoghi chiave, ecc.). La piattaforma e l'applicazione digitale sono strumenti che interagiscono con la redazione locale in uno scambio continuo di

contenuti. Esito di questa interazione è la pubblicazione periodica di un libro-guida per la promozione e la conoscenza del monte Bulgheria, nel quale vengono restituite le percezioni dei viaggiatori, le attività del territorio e i contributi degli esperti partecipanti ai campi scuola. Il progetto propone una strategia graduale di trasformazione fisica del territorio e di recupero degli jazzi, attraverso l'organizzazione di laboratori di autocostruzione. Queste attività consentono, oltre ad una rigenerazione progressiva e a costo zero del luogo, di raggiungere rapidamente una sostenibilità economica. Il processo inizia con la progettazione e la costruzione degli "avamposti", elementi "alieni" in dialogo con gli jazzi e il paesaggio, strutture per il pernottamento, l'esplorazione notturna del monte e parte integrante del circuito di ospitalità diffusa prevista dal programma. Gli avamposti saranno ideati e realizzati rispettando alcuni criteri. Si suggerisce che essi, pur esplicitandosi in forme estranee al luogo, vengano costruiti con materiali ecologici e facilmente reperibili, capaci di integrarsi con il contesto. Il carattere di queste architetture sarà effimero. In una fase successiva, saranno smontati, ma i principi che li hanno generati verranno trasmessi agli jazzi per il loro recupero. Funzioni, materiali, vegetazione saranno letteralmente traslati sullo jazzo, per l'ideazione e realizzazione di un progetto a carattere duraturo, in un processo ciclico di rigenerazione. Completano le opere di riqualificazione gli osservatori, gli orti di erbe aromatiche e i piccoli giardini lungo i percorsi.

CONCEPT

L'esplorazione del Monte Bulgheria è la scoperta di una successione di mondi. Percorrere la morfologia del territorio fa avere la percezione di un dentro e di un fuori, di un sopra e un sotto. Il monte sembra un pianeta a sé. Gli Jazzi e le storie che si accavallano sono delle tracce che si aprono e si chiudono come una fisarmonica, tra passato, presente e futuro: le storie legate all'arrivo dei monaci, i passaggi dei briganti e la storia dei pastori che ritornano oggi a calpestare le pietre delle Valli Cupe. Un mondo dove la musica, la magia e le credenze popolari, i riti e il rapporto tra uomo e natura sono le differenti frequenze del territorio che prendono forma nel paesaggio. Isciddà - espressione tipica dei pastori cilentani - è un invito a venire fuori, a raccontarsi, a "darsi una mossa". Un progetto di rafforzamento e valorizzazione delle linee narrative del territorio, finalizzato a restituire al viaggiatore un racconto capace di metterlo in sintonia con il paesaggio e le comunità del Monte Bulgheria e guidarlo nella sua esplorazione. In questo racconto polifonico lo stesso viaggiatore ha la possibilità di aggiungere la sua personale narrazione, di trovare la sua frequenza e farla diventare parte del racconto globale dove si incontrano storie del posto ed esperienze di viaggio. Isciddà

vuole creare un racconto dinamico del territorio, mai uguale a sé stesso perché modificabile dalle interferenze con i viaggiatori e dai differenti tipi di fruizione, dal susseguirsi di eventi di vario tipo e attività. La scoperta e la vita del monte viene così raccontata come in un diario di viaggio in continua evoluzione, una radio di bordo in cui le varie storie generano interferenze creative e restituiscono la visione di un nuovo modo di vivere i territori, le città e la natura. Il Monte, come in un gioco di ruolo, diventa una galassia da scoprire, dove gli stessi cittadini ed esploratori dirigono la narrazione e divengono protagonisti attivi di un racconto corale.

OBIETTIVI

Il progetto è finalizzato alla costruzione di un racconto corale, una narrazione attiva che è anche sviluppo sostenibile del territorio. All'interno di esso, il tempo e lo spazio assumono un significato proattivo: le comunità, attingendo a memorie del passato, fatti del presente e aspirazioni per il futuro, vivono il tempo come un'opportunità e una scelta; l'interazione tra comunità, viaggiatori e ospiti all'interno del territorio travalica i confini locali (pur rimanendo fortemente legata al contesto) e diventa scambio di competenze, dialogo con l'infosfera e narrazione condivisa. Il coinvolgimento della comunità fin dalla prima fase del progetto è la base sulla quale si costruisce il programma. Isciddà vuole rendere la comunità del luogo, in tutte le sue componenti, protagonista del processo di trasformazione del territorio. L'importanza del coinvolgimento sta nel fatto che i cittadini, le associazioni, gli artigiani e i pastori sono sia depositari della storia degli jazz e delle tradizioni del Monte Bulgheria sia veicoli di innovazione, in un territorio del sud dove è possibile sperimentare nuovi linguaggi di cambiamento costruiti sulle sue specificità. In questa fase, l'obiettivo è la messa a sistema di associazioni sportive e culturali, ma anche imprese locali, piccoli artigiani ed esperti che, partecipando all'implementazione del programma, contribuiscono allo sviluppo delle loro stesse attività. Il secondo obiettivo è rivolto a chi scopre il territorio, viaggiatore o semplice fruitore. La costruzione di un sistema di attività che rinnovi il paradigma di turista, non più "consumatore" ma protagonista di un'esperienza, nella quale, messo a stretto contatto con la comunità e la cultura del luogo, diventa uno degli attori del racconto corale. Il terzo obiettivo è sperimentare nuove forme di progettazione e promozione del territorio

(il gioco, ad esempio) per restituire all'esterno un'immagine del luogo dinamica e capace di suscitare interesse.

FATTIBILITÀ TECNICA

Gli interventi proposti per la riqualificazione degli jazzi sono caratterizzati da un basso impatto e pensati per una riqualificazione graduale del sito. Prima di intervenire sugli jazzi

saranno realizzati degli "avamposti" nelle loro vicinanze, architetture effimere per permettere fin da subito la nuova fruizione del luogo. Questi manufatti, come anche gli altri interventi previsti - orti, giardini, segnaletica, osservatori - saranno costruiti durante

laboratori di autocostruzione. Saranno costituiti da strutture leggere senza bisogno di fondazioni. Anche l'eventuale manutenzione e la finale dismissione sarà effettuata nel corso di attività organizzate sotto forma di workshop. Una parte dei materiali utilizzati sarà reperita in loco (legname, fascine, pietre). Inoltre, si propone l'utilizzo di materiali

ecologici come, a titolo esemplificativo, l'Ecomat, un prodotto dalla ditta Ecoplan ricavato

a partire dagli scarti della produzione delle olive. I materiali saranno trasportati mediante

l'utilizzo di piccoli cavalli e asini come nella tradizione locale.

In una seconda fase si procederà all'effettivo recupero degli jazzi, adottando i principi applicati per la realizzazione degli avamposti. Le specie vegetali previste negli interventi

sono autoctone e verranno collocate nel rispetto delle fasce altimetriche.

Il progetto prevede la creazione di un'applicazione e un portale web. Alcuni contenuti dell'applicazione saranno disponibili offline per permetterne l'utilizzo anche in quelle aree

del monte non raggiungibili da internet. Il portale funzionerà come un blog in tempo reale,

capace di visualizzare in tempo reale il materiale caricato attraverso l'applicazione. Il sistema organizzerà automaticamente i contenuti in base alle condivisioni e ai "like" dei

social network collegati.

PIANO DEI COSTI DI REALIZZAZIONE E MANUTENZIONE

Il programma ha bisogno di una cabina di regia, responsabile dell'organizzazione dei laboratori, del campo scuola e della gestione della redazione locale e della piattaforma web. La cabina di regia è composta da 3 persone con un monte ore lavorative settimanali

in media di 12 ore (spesa annuale di circa 11.500€) Altri investimenti iniziali saranno destinati alla creazione dell'applicazione e del portale dinamico (una tantum 15.900€).

Tuttavia, una volta realizzati, questi dispositivi avranno bisogno di una manutenzione minima e, anzi, diventeranno una delle possibili entrate del progetto, grazie alla loro portata commerciale. Il portale, man mano che aumenterà la propria visibilità diventando

il punto di riferimento per chi vuole conoscere il territorio, vedrà aumentare il proprio valore in termini pubblicitari.

I costi per la realizzazione degli avamposti e degli altri manufatti previsti saranno interamente coperti dalle quote di partecipazione ai laboratori aperti a studenti universitari e designer, tenendo in conto, inoltre, della reperibilità della gran parte dei materiali in loco. Gli oneri per il recupero degli jazzi, ammortizzati dalla stessa logica, saranno affrontati grazie al flusso di cassa generato una volta avviato il programma, da

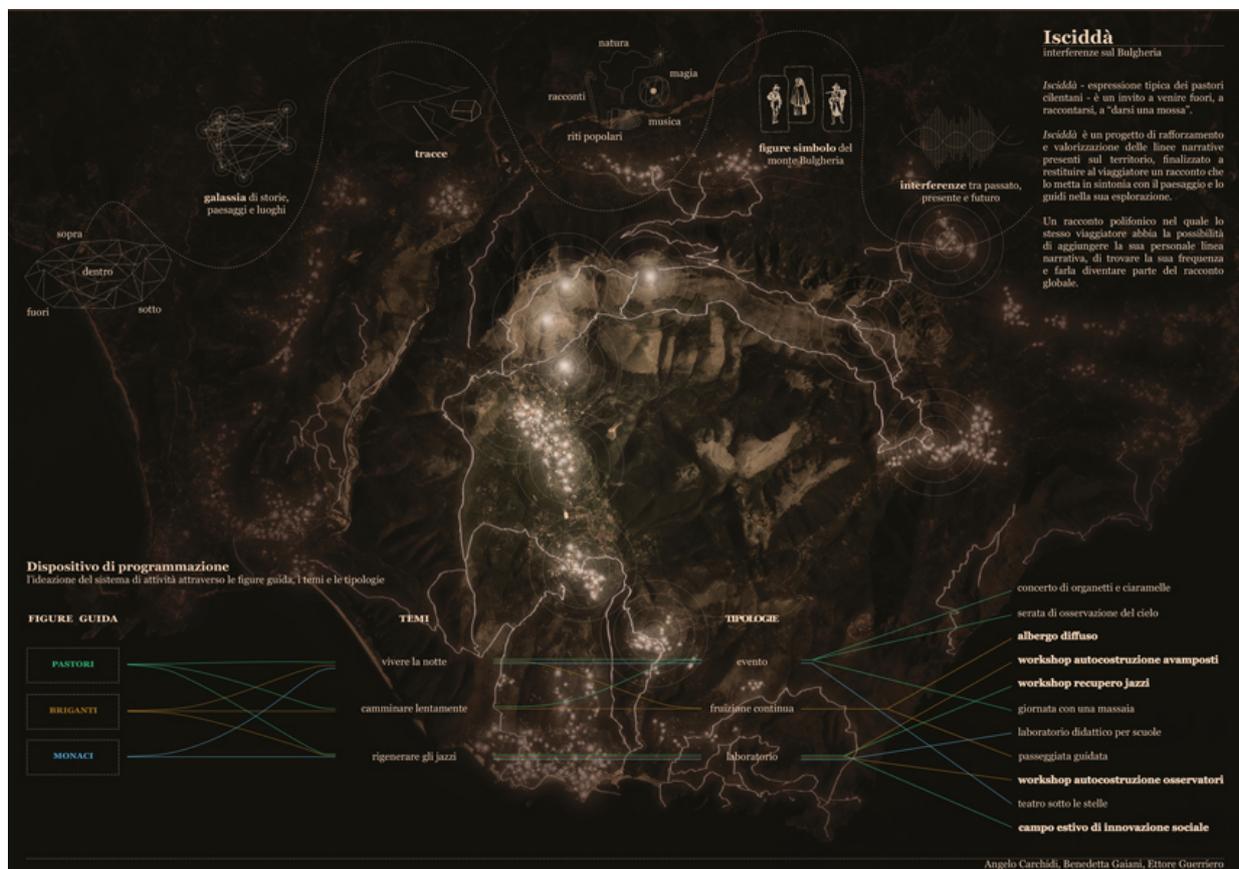
campagne di crowdfunding civico e dalla stipula di convenzioni tra privati, istituzioni pubbliche e associazione responsabile del programma.

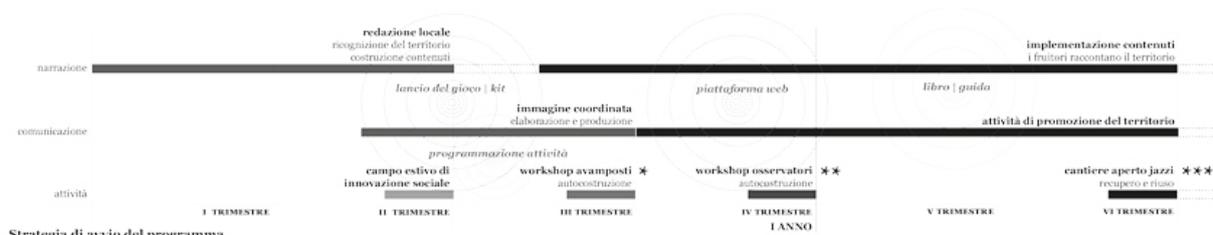
Il programma si sostiene con la realizzazione dei workshop durante l'anno, una quota di

partecipazione al circuito di ospitalità diffusa, la vendita di prodotti dedicati al viaggiatore

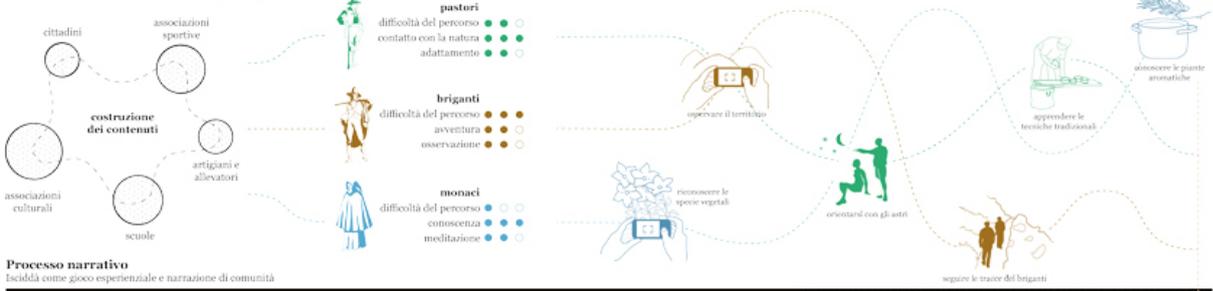
(kit di viaggio, oggetti di design e di artigianato locale per esempio) e la stipula di partnership con aziende locali e del sud. Inoltre, in una seconda fase, accordi con le università della regione potranno ammortizzare i costi per la gestione del programma e

per la ricerca sul territorio.





Strategia di avvio del programma
cronologia dei primi trimestri di attivazione del programma



Processo narrativo

Isciddà come gioco esperienziale e narrazione di comunità

Supporti narrativi

contenuti dell'applicazione
mappa del percorso e "missioni gioco"
informazioni sui luoghi (anche offline)
contenuti extra via gps

contenuti caricati dall'utente
scrittura di brevi testi
registrazione di note
registrazione di immagini

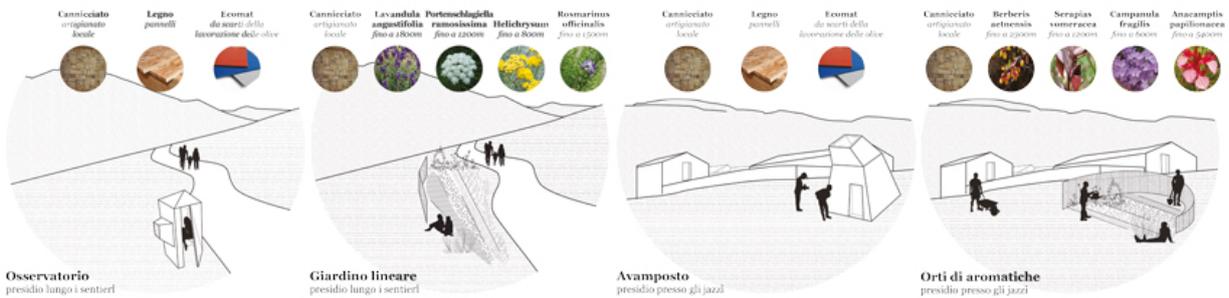
output
Isciddà!
Guida del campo bulgheria
libro | guida
pubblicazione periodica per la promozione del territorio
piattaforma web
animazioni interattive aggiornate in base agli upload

Immagine coordinata
sviluppo dell'immagine coordinata a partire da elementi della tradizione locale

Isciddà

interferenze sul Bulgheria

Angelo Carchidi, Benedetta Gaiani, Ettore Guerriero



Isciddà

interferenze sul Bulgheria

Angelo Carchidi, Benedetta Gaiani, Ettore Guerriero

