

**Papàgna** (pa|pà|gna; pronuncia: pa'papna). Sostantivo femminile. 1. Regionale nell'uso centromeridionale: botta violenta, pugno o ceffone sul viso. 2. Bevanda tipica dell'antica civiltà contadina, somministrata ai bambini per favorirne il sonno, o agli adulti come lenitivo.

## Cos'è Papagna Experience: VR, storytelling, emozioni.

Le città fanno di tutto per farsi leggere. Si presentano sfavillanti ai viaggiatori, li invitano a passeggiare per i viali, visitare i musei, ammirare le luci del tramonto. Le città, però, come gli uomini, sono fatte di strati: nascondono segreti, storie esclusive, fantasmi dimenticati.

*Papagna Experience* è la **città segreta** nascosta nel centro storico di Ceglie Messapica. La si **esplora** muniti di due oggetti: uno antico, un **libro** misterioso preso in prestito dalla biblioteca locale, e uno contemporaneo, lo **smartphone**. L'esploratore di *Papagna* si inoltra nel **labirinto** del centro storico facendosi guidare dal libro, alla ricerca dei deliziosi scorci che custodiscono le parti della città segreta. Una piazzetta traboccante di alberi, un vicolo ombroso, un curioso gioco di ringhiere sono i portali d'accesso a **storie** liriche e spietate, da abitare con la lente dei linguaggi digitali più avanzati come la realtà virtuale (**VR**), le storie sonore interattive, le graphic novel digitali.

*Papagna* è qualcosa che assomiglia a un film a episodi in forma di **passeggiata**, un **libro-mondo** per visitatori **girovaghi** predisposti all'inatteso. È la realtà specchio di un'epoca, la nostra che è sì turbolenta, aspra ed eccessiva, ma baciata da un'irripetibile concerto di umanità.

## Il turista nuovo.

*Papagna Experience* è un nuovo concetto di esperienza turistica, un invito a vivere un rapporto nuovo, emozionale e non didattico, con la città. Ha il sapore vintage delle guide turistiche di una volta e quello futuristico delle ultime tecnologie digitali.

Si potrebbe dire che è un museo a cielo aperto, uno scrigno d'arte digitale invisibile che si visita passeggiando per i vicoli del centro storico; ma è una definizione valida solo se si illumina l'idea di museo con le luci vivaci del cinema e del pop. Se *Papagna* è un museo, allora è un museo divertente e libero in cui convivono intrattenimento e pensiero, coinvolgente come un gioco e capace al contempo di raccontare i nostri tempi.

*Papagna* gioca a trasformare le storie (storie in VR, video 3d, racconti sonori interattivi, graphic novel, ecc.) in patrimonio culturale, al pari di chiese, palazzi, castelli: entità per cui valga la pena viaggiare per vederle ed ascoltarle. Sono "ancorate" alle vedute più deliziose della città, e il visitatore le va a cercare usando una strana guida cartacea e le apre sullo smartphone, connettendo il piacere dell'andare a zonzo con un emozionante tessuto narrativo. Un po' come faceva il *flâneur* di Baudelaire, il gentiluomo che girovagava ozioso per la città in cerca di scorci di mondo stranianti e incanti della modernità.

Così, le storie diventano a tutti gli effetti vere e proprie attrazioni turistiche; e *Papagna Experience* lo può fare perché le storie che contiene sono ispirate, hanno potenza narrativa e visiva, sfidano le possibilità dei linguaggi digitali, provocano le nostre opinioni sul mondo contemporaneo raccontando personaggi trascinati dalle loro emozioni in conflitti ruvidi, senza sfumature. Se il mondo attuale è contraddistinto dall'accesso universale ai contenuti digitali da qualsiasi luogo del mondo, *Papagna Experience* ribalta il principio e ne trae il principale aspetto del suo valore: se non sei lì, non puoi vederlo. Vale la pena fare un viaggio per poterle scoprire...