

Princi: “Con i living labs la Regione amplifica fruizione beni archeologici e culturali in Calabria”



“Il nostro patrimonio archeologico non deve essere solo strumento di promozione turistica in senso tradizionale, ma veicolo per la crescita culturale delle nostre comunità anche attraverso l’uso delle nuove tecnologie che accompagnino alla conoscenza, sia di chi si trova sul sito da visitare e sia per chi voglia approfondire a distanza. È anche per questo motivo che la Regione, attraverso i Fondi Por ha inteso investire sulla ricerca ed innovazione tecnologica: disvelare al mondo intero il nostro tesoro archeologico e culturale, rendendolo tutto più fruibile. E partendo da Crotona come best practice, abbiamo convenuto con il Presidente Occhiuto che si debba andare oltre per replicare tale modello a tutti i siti che abbiamo in Calabria”.

È quanto afferma il vicepresidente della Giunta regionale, Giusi Princi, in merito alla recente presentazione di “Kroton Lab”, progetto finanziato dalla Regione Calabria, con fondi dell’Azione 1.3.2. del Por Calabria Fesr Fse 2014-2020, e realizzato a Crotona dall’azienda “Naos Lab” e dal Dipartimento di ingegneria civile (Diciv) dell’Università degli studi di Palermo.

Nello specifico, l’azione del Por attraverso il quale la

Regione ha finanziato la realizzazione del progetto "Kroton Lab", è incentrata sui cosiddetti Living Labs , ossia infrastrutture per la sperimentazione di nuove tecnologie in condizioni reali in un'area circoscritta e in un arco di tempo limitato, con l'obiettivo di testarne la realizzabilità e il grado di utilità per gli utenti finali (cittadini, imprese, beneficiari, etc).

L'interazione con gli utenti, infatti, permette un continuo perfezionamento della tecnologia al fine di migliorarne le caratteristiche in vista di una sua applicazione su più larga scala. L'importanza di questa azione, quindi, si basa sul principio della cosiddetta "quadrupla elica", ossia il coinvolgimento partecipativo di Pubblica amministrazione, l'Università, il mondo delle Imprese e gruppi di utenti/cittadini che rappresentano il panel di valutazione nonché primi fruitori del prodotto finito.

"A tal proposito – ha aggiunto Princi – vorrei ringraziare per lo spirito di piena collaborazione partecipativa, tutti i soggetti protagonisti del progetto, dal sindaco di Crotona Vincenzo Voce con l'assessore Via, a Gregorio Aversa, direttore del Museo archeologico di Capo Colonna, che ha permesso la sperimentazione delle tecnologie sui reperti dei musei di Crotona e Capo Colonna, non dimenticando la professoressa Ribera presidente del Consiglio didattico del dipartimento Dicitiv dell'Università degli Studi di Salerno".

L'intero percorso amministrativo, dalla pubblicazione del bando sino alle fasi operative del finanziamento, è stato curato dal Dipartimento Istruzione, Formazione e Pari opportunità, guidato dal dirigente generale Maria Francesca Gatto, che attraverso il Settore Alta Formazione, Università e Ricerca Scientifica, diretto da Anna Perani, ha attivato con il funzionario Luciano Raso tutte le procedure per seguire i diversi soggetti beneficiari sui 293 partecipanti al bando.

Il progetto "Kroton Lab" nasce, quindi, dal basso e

precisamente dal bisogno della comunità di Crotona, che detiene un ricchissimo e straordinario patrimonio archeologico e artistico, di lavorare insieme per rendere la Città un "brand culturale" riconosciuto nel mondo. Sono stati, quindi, realizzati diversi applicativi, già scaricabili negli app-store internazionali. Innanzitutto l'app mobile Kroton Lab che consente di seguire tre percorsi di visita: "Capo Colonna", "La città invisibile" e "La Cittadella". Realizzata anche un'app in realtà aumentata legata alla realizzazione di una collana di fumetti, nonché un'applicazione per tavolo interattivo per approfondire e ricontestualizzare l'origine dei reperti provenienti dalle collezioni del Museo Archeologico Nazionale di Crotona e del Museo e Parco Archeologico Nazionale di Capo Colonna.

Prodotta, infine, una app in realtà virtuale per scoprire, attraverso il metodo di edutainment (fusione delle parole inglesi educational ed entertainment, educazione ed intrattenimento, ndr) particolari e storie dell'antica Kroton.

Realizzati anche un video multimediale che illustra la ricostruzione ipotetica del Parco archeologico di Capo Colonna a partire dal periodo della fondazione magno-greca fino ad oggi, sulla base di nuovi rilievi e le più recenti ipotesi archeologiche più accreditate dalla comunità scientifica, e un'area dedicata ai bambini, "Kroton Kids".