

La Fondazione Magna Grecia presenta il progetto dei Cammini alla XXV Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico di Paestum (SA)

Il progetto propone una nuova modalità di fruizione del ricco patrimonio di quest'area, attraverso un'azione fondata sui principi che sono alla base di un turismo diffuso, sostenibile, profondamente legato ai territori e a chi li vive.

6 novembre - La **Fondazione Magna Grecia** ha preso parte alla **XXV Borsa Mediterranea del Turismo Archeologico di Paestum (Salerno)** che è stata ospitata nella sede del Tabacchificio Cafasso, l'attuale Next (sito di archeologia industriale "simbolo della Piana del Sele", così definito da Gillo Dorfles).

Per la FMG l'adesione all'edizione 2023 ha assunto una particolare importanza, in quanto la BMTA, che è stata fondata ed è diretta da **Ugo Picarelli**, celebra il venticinquesimo anniversario, condividendolo con il Parco Archeologico di Paestum e Velia e la Certosa di Padula, che proprio nel 1998 furono inseriti nella Lista del Patrimonio Mondiale dell'Unesco nell'ambito del riconoscimento attribuito al Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano, oggi anche Alburni.

L'incontro che ha visto protagonista la FMG e che è stato organizzato all'interno della sezione "Archeoincontri", si è incentrato sul tema "**Vivere la storia. Un progetto di esperienza immersiva per i Cammini della Magna Grecia**".

Sono intervenuti **Nino Foti**, Presidente Fondazione Magna Grecia, **Alessandro Di Legge**, Segretario Generale della Fondazione Magna Grecia, **Diego di Paolo**, Destination manager, ideatore del Cammino di Francesco, **Fiammetta Pilozi**, Responsabile Centro di ricerca Fondazione Magna Grecia e **Matteo Sirizzotti** Responsabile Hub Virtual Reality Università di Siena.

Dopo i saluti iniziali di **Alessandro Di Legge**, che ha moderato l'incontro, il Presidente **Foti** ha affermato come "i Cammini rappresentino una nuova modalità di fruizione del ricco patrimonio Magnogreco. Al fine di dare nuovo impulso a quest'area e alle sue capacità generative di cultura e sviluppo, vanno promossi ulteriori processi di conoscenza e di riconoscimento. E in tal senso intendiamo intraprendere percorsi che conducano a un aumento della consapevolezza del valore materiale e immateriale della Magna Grecia e su cui vanno costruiti veri e propri interventi di promozione pedagogici, soprattutto nelle nuove generazioni".

"L'iniziativa che mira a individuare dei cammini tematici multipli, ma sempre legati dal filo conduttore del patrimonio storico culturale della Magna Grecia, ci è apparsa subito un terreno ideale su cui costruire nuove narrazioni, nuove modalità di comunicazione delle nostre ricchezze, per consentire a tutti di viverle in un modo diverso, seguendo modelli di scoperta tematizzati e declinati, per ciascuno, sui propri interessi. Il progetto dei cammini è un'azione fondata sui principi che sono alla base di un turismo diffuso, sostenibile, profondamente legato ai territori e a chi li vive, senza dimenticare il ruolo essenziale svolto dalle nuove tecnologie che rappresentano un supporto irrinunciabile per costruire conoscenza e attrattività". "Ci piacerebbe che un quindicenne in visita ad un tempio, possa trovare all'interno del sito anche tecnologie aumentative della sua esperienza, che siano in grado di emozionarlo e coinvolgerlo tanto quanto un gioco con la Play Station, tenendo sempre in mente che nessuno strumento di realtà virtuale potrà e dovrà mai sostituire l'esperienza reale, ma potrà sicuramente aumentarne l'attrattività, soprattutto determinati target", ha concluso Foti.

Su questa linea, **Fiammetta Pilozi** ha sottolineato come il progetto si articolerà in tre livelli di intervento paralleli. Una prima fase si focalizzerà su azioni di ricerca e ricognizione del patrimonio da far emergere e da ricontestualizzare all'interno dei cammini tematici. Parallelamente verrà affrontato uno studio multidisciplinare, che vedrà il coinvolgimento di una serie ricercatori proveniente da diversi atenei, per l'individuazione di modelli di progettazione, di implementazione ma anche di valutazione dei Cammini, al fine di poter raggiungere un livello di qualità dell'esperienza del fruitore finale, ma anche della progettazione, con l'obiettivo di generare un percorso che sia condiviso e partecipato dal territorio e dai vari stakeholder. La terza fase di intervento riguarderà la progettazione di esperienze di realtà immersiva (realtà aumentata, realtà virtuale, ma anche forme di gestione dell'esperienza attraverso strumenti di intelligenza artificiale) collegate al patrimonio, finalizzate soprattutto ad attrarre un target molto giovane e particolarmente sensibile a questo tipo di tecnologie.

Diego Di Paolo è entrato nel dettaglio di questo progetto, evidenziando l'esigenza di un percorso preliminare di benchmark e di ricerca di strumenti progettuali e implementativi di qualità, puntando l'attenzione alla necessità primaria di aumentare il livello della formazione nell'ambito turistico italiano. "Un altro punto fondamentale è la ricerca, perché ci sono una varietà di cammini in Europa, ma nessuno di questi è realmente riuscito a incidere nella realtà in cui si vive. È necessario un approccio sistemico che dia al territorio un'opportunità di crescita. Stiamo ragionando in modo concreto e intenso sulle ipotesi di un futuro dei cammini della Magna Grecia, puntando, innanzitutto, sulla destagionalizzazione. Bisogna – ha concluso Di Paolo – porsi il problema di come immaginare la prospettiva dello sviluppo turistico del Mezzogiorno nei prossimi 30 anni".

Matteo Sirizzotti si è soffermato sulle opportunità legate alle nuove tecnologie, ma ha anche specificato come, in Italia, in molti offrano strumenti di realtà virtuale o aumentata applicata al turismo ma che, tali strumenti, siano purtroppo di qualità bassissima rispetto a quanto siamo abituati a vedere, ad esempio, nel mondo del gaming. La sfida che la Fondazione Magna Grecia sta raccogliendo, è quella di cominciare a lavorare sulle esperienze di realtà immersiva applicate alla fruizione del patrimonio storico e artistico con l'obiettivo di raggiungere qualità delle esperienze di altissimo livello. "La tecnologia – continua Sirizzotti – può migliorare la fruizione dei cammini e la valorizzazione dei beni culturali. Si può offrire un nuovo livello di accesso al bene o a un sito archeologico, ricostruendolo per come era, aggiungendo nuovi livelli informativi e di interazione. Ci sono, quindi, diverse modalità di esperienza e di accessibilità del bene, basti pensare alle necessità delle persone con disabilità, ad esempio, alle quali determinate tecnologie possono garantire un pari livello di accesso e coinvolgimento emotivo al patrimonio", ha concluso Sirizzotti.