



**REGIONE CALABRIA**  
*Dipartimento Urbanistica e BB.CC.*

**SETTORE**  
*Centri storici, borghi, beni culturali, aree, musei e parchi archeologici*

### **PROGETTO STRATEGICO**

**PER LA FRUIZIONE E LA PROMOZIONE DEI BENI CULTURALI E DI AREE DI PREGIO CON  
TECNOLOGIE AVANZATE**



*“Il viaggio turistico-culturale della **Magna Grecia**, la fruizione multimediale, il sistema territoriale/culturale: dall’area archeologica, ai castelli, ai borghi, valorizzando l’identità materiale e immateriale”.*

|  |    |
|--|----|
| <b>PREMESSA</b> .....  | 2  |
| <b>1. FINALITÀ</b> .....   | 3  |
| <b>2. QUADRO NORMATIVO E PROGRAMMATICO DI RIFERIMENTO</b> .....  | 3  |
| <b>3. OBIETTIVI SPECIFICI</b> .....  | 4  |
| <b>4. AZIONE</b> .....   | 4  |
| Tour Virtuali come “prodotto” museale .....  | 7  |
| Tour Virtuali come mezzo di veicolazione del turismo.....  | 7  |
| Virtualizzazione 3d e ricostruzione di oggetti ambienti .....  | 7  |
| <b>5. PROCEDURE PER L’ATTUAZIONE E SOGGETTI COINVOLTI</b> .....  | 8  |
| <b>6. RISULTATI ATTESI</b> .....   | 9  |
| <b>7. GOVERNANCE</b> .....   | 9  |
| <b>8. FONTI DI FINANZIAMENTO</b> .....   | 9  |
| <b>9. MODALITÀ ATTUATIVE</b> .....   | 10 |
| Fase 1: Percorso concertativo negoziale.....   | 10 |
| Fase 2: Compilazione e trasmissione schede.....  | 10 |
| Fase 3: Formulazione quadro complessivo degli interventi attraverso incontri con i soggetti beneficiari..... | 10 |
| Fase 4: Approvazione progetti strategici .....   | 10 |
| Fase 5: Stipula delle convenzioni .....  | 10 |
| <b>10. PROPOSTE DI PERCORSI</b> .....  | 10 |

## **PREMESSA**

La Calabria è uno dei territori più antichi del Mediterraneo e le testimonianze storiche, artistiche, archeologiche, antropologiche dei popoli che si sono succeduti nel corso dei secoli e che arrivano fino ai giorni nostri rappresentano una ricchezza dal valore economico e sociale inestimabile.

Il patrimonio culturale regionale è estremamente vasto e la sua ricchezza costituisce una delle risorse fondamentali per lo sviluppo della Regione. Gli **attrattori culturali** (beni, luoghi fisici, *genius loci*, eventi storici, etc) costituiscono un patrimonio collettivo identitario che, se adeguatamente preservato, tutelato e valorizzato, può rappresentare la chiave per uno sviluppo sostenibile dell'intero territorio regionale e dei vari sistemi locali, capace di generare condizioni di crescita culturale, sociale ed economica attraverso il rafforzamento delle filiere imprenditoriali ad esso collegate. La valorizzazione del patrimonio culturale deve, dunque, essere considerata tra le leve strategiche per orientare lo sviluppo economico e sociale della Calabria. L'opportunità di considerare i beni culturali in quanto risorsa capace di attivare processi economici diretti o indiretti è ormai largamente condiviso. Pertanto, nell'ottica dell'integrazione dei vari sistemi culturali, dell'adozione di un approccio organico e strutturato alla tutela, alla valorizzazione e alla messa in rete dell'intero patrimonio culturale e della relativa fruizione turistica, può essere importante far dialogare i vari sistemi e incentivarli per contribuire allo sviluppo economico e sociale del territorio calabrese e alla creazione di una nuova **narrazione della Calabria**.

Partendo da questa situazione, quindi, s'intende incentrare l'azione regionale sulla costruzione di un sistema di interazioni e di collaborazioni fra i molteplici soggetti e verso progetti capaci di fungere da tessuto connettivo per lo sviluppo di attività qualificate di offerta e fruizione culturale e turistica. È necessario che la Regione Calabria intervenga nel raccordo tra gli obiettivi di tutela e conservazione e gli obiettivi di valorizzazione dei beni culturali rientranti nel patrimonio regionale.

Le moderne tecnologie consentono ai vari attrattori culturali di poter essere esperiti in modo nuovo, recuperando una loro centralità grazie alla diffusione della rete internet e delle reti digitali di trasmissione del sapere. Partecipazione ed interattività sono i pilastri della attuale società.

Il patrimonio culturale calabrese e le sue infrastrutture della conoscenza (musei, biblioteche, archivi) necessitano di interventi al fine di aumentarne la **fruibilità on line**, attraverso una serie di azioni mirata alla digitalizzazione e presentazione tramite interfacce innovative e *user friendly*.

Le istituzioni devono pertanto promuovere la partecipazione espressa dal basso verso la scoperta, fruizione e co-creazione e incentivare la motivazione turistica finalizzata alla scoperta del patrimonio culturale regionale. La valorizzazione della cultura territoriale passa naturalmente anche attraverso la progettazione di interfacce e piattaforme tecnologiche capaci di sollecitare un approccio proattivo dell'utente alla fruizione e produzione creativa dei contenuti, all'esperienza di percorsi conoscitivi attivabili grazie all'uso di tecnologie e applicazioni digitali che favoriscono approcci basati su meccanismi percettivi multisensoriali e sull'interattività.

## **1. FINALITÀ**

A partire da questa situazione, si impone la necessità di procedere alla predisposizione di azioni e interventi di sistema che consentano la realizzazione di attività volte a promuovere interventi di valorizzazione dei beni culturali attraverso l'uso delle ICT. Rappresentano precipue finalità del progetto:

- la valorizzazione del patrimonio culturale della Calabria, garantendone una fruizione sostenibile, accessibile, inclusiva e responsabile attraverso l'uso delle nuove tecnologie;
- motivare la domanda dell'intero patrimonio dei beni culturali regionali, aumentando la competitività del sistema museale regionale e la rete degli attrattori culturali e posizionando adeguatamente l'offerta culturale della Calabria, anche in un'ottica di sviluppo turistico;
- Aumentare le occasioni di contatto e fruizione del patrimonio culturale regionale da parte di residenti, turisti e utenti digitali”.
- realizzare azioni di comunicazione integrata per la fruizione online e offline delle risorse culturali;
- veicolare in maniera innovativa l'immagine del territorio regionale, contribuire alla costruzione di un **racconto (storytelling) innovativo della Calabria**.

## **2. QUADRO NORMATIVO E PROGRAMMATICO DI RIFERIMENTO**

Il quadro di azioni proposto nel ciclo di programmazione 2014-2020 per gli asset culturali è teso a rafforzare la competitività dei territori mediante la costruzione/crescita di una offerta turistica sostenibile e diversificata, capace di integrare gli interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e naturale.

Ai fini della definizione dei progetti strategici è necessario porre particolare attenzione ai contenuti dei seguenti strumenti, atti e programmi:

- il PON Cultura e Sviluppo;
- il POR Calabria FESR –FSE 2014-2020 - Obiettivo Specifico 6.7;
- il Patto per lo Sviluppo della Calabria – Area Tematica 4 Turismo e cultura e valorizzazione risorse naturali;
- la DGR 273/2017 “Individuazione delle Aree di Attrazione Naturale e Culturale di Rilevanza Strategica”.

La formulazione dei progetti risponde anche agli obiettivi della Riforma Franceschini del 2014 (d.p.c.m. del 29 agosto 2014, n. 171) e al successivo Decreto Ministeriale del 23/12/2014 pubblicato sulla G.U. n. 57 del 10/03/2015 che ne regola e puntualizza alcuni aspetti.

In riferimento ai beni culturali, fa fede l'articolazione del Codice dei Beni Culturali che riguarda la valorizzazione. In particolare, l'Articolo 6 recita che "1. La valorizzazione consiste nell'esercizio delle funzioni e nella disciplina delle attività dirette a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio stesso, (anche da parte delle persone diversamente abili) al fine di promuovere lo sviluppo della cultura. Essa comprende anche la promozione ed il sostegno degli interventi di conservazione del patrimonio culturale. (In riferimento al paesaggio) la valorizzazione comprende altresì la riqualificazione degli immobili e delle aree sottoposti a tutela compromessi o degradati, ovvero la realizzazione di nuovi valori paesaggistici coerenti ed integrati".

### 3. OBIETTIVI SPECIFICI

Se l'obiettivo generale è la valorizzazione dei beni culturali e delle aree di pregio e dei servizi connessi a partire dai maggiori attrattori culturali, tra gli obiettivi specifici rientrano:

- 1) superamento di una visione parziale e frammentata degli interventi intervenendo sulla qualificazione dell'offerta culturale, a livello di servizi per elevare il livello di partecipazione culturale della comunità e accrescere l'attrattività dei territori oggetto di intervento in termini di sviluppo economico e di coesione sociale.
- 2) **riduzione del gap** di percezione tra visitatore e bene culturale attraverso le nuove tecnologie per l'*infotainment* (AI, realtà aumentata, ricostruzioni 3D, etc) e al contempo tra il museo, come luogo di coinvolgimento e aggregazione e il potenziale fruitore;
- 3) stimolo del rapporto con la **comunità locale** per sviluppare la curiosità e l'affezione del pubblico nei confronti dei beni culturali;
- 4) aumento della conoscenza del bene culturale nell'ottica dell'elaborazione di un progetto integrato di **marketing territoriale**;
- 5) aumento dell'*appeal* dei Musei e dei vari attrattori culturali collegati in rete (aree archeologiche, castelli, siti di archeologia industriale, edifici di pregio, etc) e aumento della facilità di esperienza dei contenuti culturali (anche per i soggetti diversamente abili);
- 6) integrazione del **marketing on e off- line** relativo ai beni culturali;
- 7) superamento dei tradizionali paradigmi di esperienza fisica del contenuto culturale, per integrarli con le nuove tecnologie ICT (realtà virtuale, augmented reality, AI etc), con le tecniche derivate dal **cinema**.

### 4. AZIONE

L'azione è volta a sostenere la creazione di servizi e/o l'adozione di sistemi innovativi tesi a garantire la maggiore conoscenza e fruizione del patrimonio culturale, materiale e immateriale, mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie ICT.

Secondo ricerche svolte dal Mibac, (Ministero dei Beni e delle Attività Culturali) su molti dei musei statali analizzati, ad esempio, emergono criticità delle strutture, una carenza di iniziative in grado di coinvolgere l'utente finale, scarsa attenzione verso le esigenze degli utenti più giovani o delle famiglie con bambini, degli anziani e i disabili.

si punta allo stesso modo, molti altri attrattori culturali disseminati sul territorio risentono della mancanza di un'adeguata strategia di valorizzazione e messa a sistema. Tra questi anche gli eventi storici e del mito particolarmente significativi su un piano culturale ed etnologico costituiscono risorse immateriali da valorizzare ai fini culturali, sociali e turistici. La tecnologia, da questo punto di vista, può rappresentare una vera opportunità per rendere ogni luogo più accessibile e stimolare un'utenza più ampia del patrimonio culturale territoriale.

Pertanto, attraverso l'Azione si intendono promuovere interventi integrati in grado di garantire la messa a sistema dell'offerta locale, la realizzazione di sistemi innovativi di comunicazione ed informazione turistico-culturale, l'applicazione di tecnologie innovative nella gestione dei beni culturali e per una migliore fruizione dei contenuti da parte di un'utenza il più possibile ampia e diversificata e che includa anche i soggetti svantaggiati diversamente abili.

A tale scopo, si punta a realizzare un **racconto diffuso e innovativo** dei beni culturali regionali attraverso la realizzazione di percorsi tematici e d'area. Il complesso patrimonio materiale e immateriale costituito dai beni culturali regionali può essere ridefinito e valorizzato al fine di costruire uno **storytelling per il turismo esperienziale** mediante l'adozione di un approccio narrativo nella comunicazione dei territori, delle loro risorse e del *genius loci*.

L'obiettivo è costruire un **racconto della Calabria** partendo dalla definizione dei vari sistemi territoriali e tematici, integrandoli all'interno di un **percorso esperienziale unico, coerente e allo stesso tempo diversificato a livello regionale**.

All'interno dei vari sistemi e partendo dai diversi nodi sarà sviluppato uno specifico racconto, tematizzato in base alle caratteristiche del contesto e delle risorse culturali presenti, che formerà parte integrante del più generale storytelling del patrimonio culturale regionale.

I principali benefici riguardano:

- l'ampliamento e l'organizzazione dell'offerta del patrimonio culturale (siti storici, eventi culturali, etc);
- incentivare la fruizione del patrimonio culturale, con particolare riferimento alle **esigenze dei visitatori diversamente abili**;
- il miglioramento della qualità della visita (più servizi e più bassa concentrazione dei flussi);
- l'aumentare della capacità di attrazione delle destinazioni turistiche e la permanenza dei turisti in Calabria.

L'azione verrà perseguita anche attraverso la **realizzazione di ambienti virtuali e sistemi informativi basati sulle tecnologie ICT**.

Quando si parla di **innovazione nell'ambito dei beni culturali** si deve fare riferimento a un ambito vasto e diversificato di opzioni, che vede i luoghi della cultura sfruttare le **tecnologie** più moderne per migliorare la fruizione da parte dei visitatori (ossia quella che si indica anche come *customer experience*) e per rendere l'esperienza in generale più immersiva, sensoriale e personalizzabile.

Per quanto attiene specificamente ai musei, va considerato che risultano meno attrattivi di altri rami dell'offerta culturale (cinema, spettacoli dal vivo, etc) e per questo bisogna intervenire nel processo di scelta del pubblico affinché questo si orienti verso tale tipo di proposta. L'integrazione di varie forme di comunicazione (immagini, animazioni, ipertesti, filmati) può, quindi, rappresentare una vetrina più dinamica e attraente utile allo scopo.

Le nuove frontiere della tecnologia sono basate sulla **fusione dei media, la multicanalità e interaction design** per una nuova convergenza tra realtà virtuale, interazione naturale e realtà aumentata. Pertanto, l'azione si sostanzia nel supporto alla realizzazione di tali iniziative che, oltre a favorire l'intensificarsi di esperienze all'interno di scenari espositivi e museali, arricchiscono i contenuti e il valore della visita realizzando il concetto di *info-tainment* (informazione-intrattenimento) in grado di avvicinare target di pubblico sempre più diversificati anche per età. In ogni caso i prodotti realizzati dovranno essere consultabili nei siti principali attraverso una **tecnologia di prossimità** (Bluetooth, GPS, Wi-fi) e software dedicati (es. QRcode) in grado di facilitare la connessione tra oggetti e dispositivi mobili di ultima generazione.

Tra le strategie e le politiche dedicate al settore culturale che si intendono attivare a livello regionale assume particolare importanza la realizzazione di un progetto di **virtualizzazione** finalizzato alla diffusione della conoscenza e di promozione, valorizzazione e fruizione del patrimonio. Le nuove tecnologie ICT finanziabili con le risorse destinate all'attuazione del presente documento devono: facilitare la fruizione dei beni a tutti i potenziali utilizzatori; consentire la conoscenza dei luoghi e degli eventi alle categorie svantaggiate; supportare le attività di gestione integrata delle diverse forme di offerta culturale a livello territoriale e regionale; proporre immagini, video e itinerari organizzati per periodi storici, percorsi tematici e itinerari di ambito territoriale; realizzare ambienti per permettere visite virtuali guidate del patrimonio culturale regionale. Si delineano a tale proposito alcune delle caratteristiche più rilevanti e le potenzialità dei percorsi virtuali.

## **I VIRTUAL TOURS NEI BENI CULTURALI**

Nel corso degli ultimi anni il numero delle esplorazioni virtuali create per e nell'ambito dei beni culturali si è notevolmente accresciuto.

Il tema della valorizzazione del patrimonio culturale è affrontato esplicitamente nel Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio, che non solo lo definisce ma ne circoscrive i diversi aspetti e ne dettaglia attività e forme di attuazione. I percorsi di valorizzazione intrapresi dai diversi istituti e luoghi della cultura, in Italia e

nel mondo, sono molteplici. Il contributo della tecnologia vi ha assunto un peso sempre crescente, consentendo di realizzare una varietà tale di progetti, abilitati appunto da tecnologie e applicazioni.

Qualunque sia la strategia di innovazione, il punto di partenza è tuttavia sempre il visitatore/individuo e la soddisfazione delle sue esigenze, che oggi appunto si declinano nella richiesta non solo di maggiori contenuti informativi, modalità di fruizione, stimoli e opportunità di coinvolgimento, ma anche di una più ampia autonomia nel processo di costruzione e gestione dell'esperienza di visita. I beni culturali si stanno aprendo così a nuove modalità di fruizione, molto personalizzate, che hanno permesso di allargare i confini fisici dei beni stessi.

Le **potenzialità dei Tour Virtuali** nel campo dei beni culturali possono tentare di essere riassunte secondo quanto segue:

#### **Tour Virtuali come “prodotto” museale**

I tour virtuali intesi come prodotto permettono di riprodurre i percorsi museali, consentendo al visitatore di “portare con sé la mostra” e di fruirne anche lontano dai luoghi di esposizione tramite web.

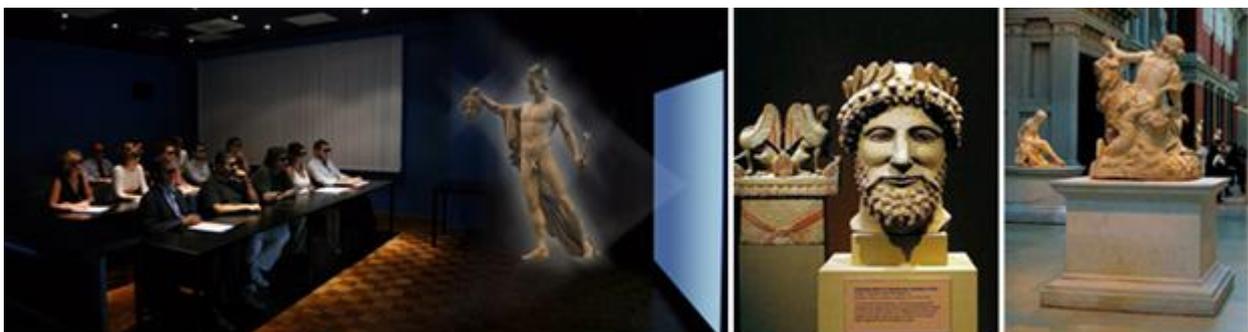
#### **Tour Virtuali come mezzo di veicolazione del turismo**

Una diretta esperienza visuale è sicuramente tra i mezzi più efficaci tramite cui ci si può rendere conto di quali sono gli elementi che possono corrispondere alle aspettative e alle esigenze che ci si è preposti di soddisfare durante la visita ad un determinato luogo o monumento, consentendo di “programmare” la visita stessa. Gli ambienti virtuali esplorabili offrono la possibilità di valutare l'intera spazialità di una struttura o di un luogo, al contrario delle viste “parziali” offerte dalle fotografie.

#### **Virtualizzazione 3d e ricostruzione di oggetti ambienti**

La fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale passa oggi inevitabilmente per le innovative tecnologie di visualizzazione 3D. **La realtà virtuale** è in grado di progettare e fornire le più avanzate soluzioni tecnologiche per l'esaltazione dei musei, dei beni culturali, naturali e paesaggistici attraverso la realizzazione di sale di proiezione tridimensionali e multimediali.

I filmati in 3D possono essere realizzati ex-novo partendo dagli stessi oggetti esposti, visualizzandoli in alta definizione, con possibilità di navigazione interattiva arricchita di colonna sonora o commento audio, nonché di schede con informazioni storico-scientifiche esplicative.



Presso i contenitori culturali (Musei, Biblioteche, Castelli, Conventi, ecc.), con l'ausilio della realtà aumentata, si potranno ricostruire i personaggi storici calabresi che racconteranno le loro opere e diventeranno **gli Ambasciatori della Cultura della Calabria**.

Quali, ad esempio:

- Pitagora;
- Milone;
- Telesio;
- Gioacchino da Fiore;
- San Francesco di Paola;
- Cassiodoro;
- Tommaso Campanella;
- Barlaam da Seminara;
- Brunone di Colonia;
- Re Ruggero d'Altavilla;
- Federico II;
- Mattia Preti;
- Alarico;
- Corrado Alvaro – ecc.

Attorno ad alcuni di questi personaggi, verranno utilizzate le moderne tecnologie per la virtualizzazione e si procederà alla creazione di **prodotti cinematografici** per una nuova narrazione della Regione e la divulgazione dei messaggi rilevanti per la promozione.

Allo stesso tempo sarà dato rilievo anche agli eventi storici e del mito che, attraverso le nuove tecnologie, potranno essere ampiamente diffusi, valorizzati e fatti rivivere in modo diverso.

Il **Sistema dei Beni Culturali della Calabria** potrà, quindi, diventare un vero e proprio prodotto da veicolare in modo da raggiungere gli obiettivi prefissati. Per l'Azione di costruzione della narrazione diffusa che si intende avviare si prevedono le seguenti **Attività di promozione**:

- Diffusione delle iniziative sul portale web regionale;
- Creazione di **un'immagine coordinata**;
- Allestimento degli spazi per i **virtual tour e eventi immersivi**;
- Banner su **portali internazionali**;
- Sistema di **segnaletica** unitario e capillare sul territorio, attrattivo e direzionale.

## **5. PROCEDURE PER L'ATTUAZIONE E SOGGETTI COINVOLTI**

Il progetto strategico viene attuato attraverso procedure concertative-negoziali con il coinvolgimento del MiBAC e dei soggetti attuatori degli interventi che, ai fini dell'interesse comune, parteciperanno attivamente

al processo decisionale e di costruzione delle scelte e sugli aspetti attuativi dell'intervento strategico. Le procedure concertative negoziali sono state e saranno attuate attraverso gli strumenti di programmazione negoziata sulla base della normativa nazionale e regionale garantendo il rispetto dei principi di imparzialità, pubblicità e trasparenza e nel pieno rispetto delle norme in materia di concorrenza.

I soggetti pubblici e coinvolti nell'attuazione del Progetto strategico sono:

- **Regione Calabria; Dipartimento Urbanistica e Beni Culturali**
- **Segretariato regionale per la Calabria del MiBAC**
- **Comuni**

## **6. RISULTATI ATTESI**

- Miglioramento delle condizioni e degli standard di offerta e fruizione del patrimonio culturale nelle diverse aree di attrazione;
- incremento del numero di visitatori e della fruizione da parte dei cittadini residenti attraverso il potenziamento e la diversificazione dell'offerta dei grandi attrattori;
- qualificazione e incremento dell'offerta culturale dei grandi attrattori culturali e dei beni cd. minori ad essi collegati;
- crescita economica e sociale dei centri culturali minori con potenziale di attrazione, attraverso un maggior raccordo tra attrattori e territori limitrofi mediante la valorizzazione di tematiche culturali comuni che favorisca anche una migliore distribuzione e/o un potenziale incremento dei flussi turistici;
- inclusione sociale, con particolare attenzione alla popolazione giovanile e ai soggetti diversamente abili, attraverso l'innovazione delle modalità di fruizione e dei linguaggi di comunicazione degli attrattori culturali.

## **7. GOVERNANCE**

La *governance* complessiva del progetto, nella sua articolazione, prevede una stretta sinergia tra la Regione Calabria- Dipartimento Urbanistica e Beni Culturali; il MiBAC e i comuni individuati quali soggetti attuatori degli interventi.

La gestione del **“Progetto strategico per la fruizione e la promozione dei beni culturali e di aree di pregio con tecnologie avanzate”** viene curata dal **Dipartimento Urbanistica e Beni culturali**. Gli interventi saranno attuati a cura del MiBAC e dei Comuni.

## **8. FONTI DI FINANZIAMENTO**

La dotazione finanziaria per l'attuazione del presente Progetto Strategico è pari complessivamente ad € 3.721.950 a valere sull'Azione 6.7.2 del POR Calabria FESR FSE 2014-2020.

## **9. MODALITÀ ATTUATIVE**

### **Fase 1: Percorso concertativo negoziale**

In questa fase i soggetti responsabili della tutela (Stato) e della valorizzazione (Regione) si incontrano per effettuare la ricognizione degli interventi. A conclusione di tale percorso vengono individuate le priorità di intervento. Tale fase è stata conclusa con il verbale del 21 marzo 2019.

### **Fase 2: Compilazione e trasmissione schede**

A seguito dell'individuazione delle priorità vengono direttamente coinvolti i beneficiari/i proprietari dei beni al fine di verificare la tipologia degli interventi da effettuare attraverso la compilazione di schede di cui si allega il format. Sulla base delle schede e della ricognizione in loco vengono definiti i soggetti beneficiari ed attuatori delle opere. Questa fase è stata in gran parte definita con il verbale del 21 marzo 2019.

### **Fase 3: Formulazione quadro complessivo degli interventi attraverso incontri con i soggetti beneficiari**

In questa fase vengono convocati tutti i soggetti coinvolti all'intervento in modo da definire tempi e modalità esecutive attraverso la sottoscrizione di un verbale che ne attualizza anche gli impegni di ciascuno.

### **Fase 4: Approvazione progetti strategici**

In questa fase vengono esplicitati ed approvati i criteri di ammissibilità con riferimento al POR Calabria FSE/FESR 2014-2020, viene nominata la commissione di valutazione per la verifica di coerenza. A seguito della verifica di coerenza vengono approvati i singoli progetti strategici.

### **Fase 5: Stipula delle convenzioni**

In questa fase si procede alla stipula delle convenzioni sulla base delle schede presentate e valutate.

## **10. PROPOSTE DI PERCORSI**

A partire dagli interventi individuati negli altri progetti strategici che, unitamente agli attrattori culturali presenti nel territorio, tendono a realizzare sistemi di fruizione turistico- culturale, s'individua a titolo esemplificativo e non esaustivo un elenco di percorsi da valorizzare.

- PAOLA, Museo di S. Francesco/CASTROVILLARI, Castello/COSENZA, Galleria Nazionale/CROTONE, Museo Archeologico Nazionale/SAN GIOVANNI IN FIORE, Abbazia Florense / ISOLA CAPO RIZZUTO, Castello.
- TAVERNA, Museo di Mattia Preti / ROCCELLETTA DI BORGIA (CZ), Museo Archeologico / SQUILLACE – STALETTI', Museo di Cassiodoro e Castello.
- SORIANO, Biblioteca / SERRA SAN BRUNO, Museo della Certosa/STILO, La Cattolica e Chiesa di San Domenico/BIVONGI, San Giovanni Therestis/ MONGIANA, Museo delle Ferriere/PIZZO CALABRO, Castello/VIBO VALENTIA, Museo Vito Capialdi e circuito archeologico.
- REGGIO CALABRIA, Museo della Visitazione e Circuito archeologico, Fortini/ SCILLA, Castello.

Tra gli eventi storici e del mito che possono costituire oggetto di valorizzazione si indicano a titolo esemplificativo i seguenti:

- Il passaggio di Ulisse tra Scilla e Cariddi
- Il matrimonio di Re Ruggero D'Altavilla e Giuditta
- Lo sbarco di Garibaldi
- L'uccisione di Gioacchino Murat
- Etc...