

PS 7



REGIONE CALABRIA
Dipartimento Urbanistica e BB.CC.

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

**“PROGETTO PER INTERVENTI DI CONSERVAZIONE E REASTAURO DELL’AREA
ARCHEOLOGICA DELLA LOCRIDE: TEATRO, PARCO E DELLE AREE DI PAZZANO E
BRANCALEONE VETUS”**



*“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”.*

PREMESSA	2
1. FINALITÀ	3
2. PRINCIPALI STRUMENTI/ATTI DI PROGRAMMAZIONE DI RIFERIMENTO	5
3. OBIETTIVI	5
4. AZIONI	6
5. PROCEDURE PER L'ATTUAZIONE E SOGGETTI COINVOLTI	6
6. RISULTATI ATTESI	6
7. GOVERNANCE	7
8. FONTI DI FINANZIAMENTO - DOTAZIONE FINANZIARIA	7
9. MODALITÀ ATTUATIVE	7

PREMESSA

Il progetto di valorizzazione dell'area archeologica della Locride interessa prevalentemente il parco di Locri con il museo archeologico e l'area di Portigliola con il teatro Greco Romano. Tale progetto completa l'interesse della regione calabria per tutte le colonie della Magna Grecia.

Il Parco Archeologico di Locri Epizephiri si trova a circa 4 Km dall'odierno centro abitato di Locri. L'ingresso, costituito dal nuovo Museo Archeologico Nazionale di Locri Epizefiri, è direttamente accessibile dalla SS 106 Ionica. Il Parco si estende in una vasta area in contrada Marasà in cui è stata individuata l'antica colonia locrese di Lokroi Epizephirioi. La città antica era difesa da una cinta muraria di circa 7 km, in molti tratti ancora visibile. All'esterno delle mura si estendono le necropoli, mentre la maggior parte delle aree sacre sono disposte in prossimità della cinta. Uno dei templi interni alla cinta muraria è il Tempio ionico di Marasà, una costruzione databile attorno al VI-V secolo a.C. Tra i maggiori rinvenimenti statuari vi è il gruppo marmoreo dei Dioscuri a cavallo, esposto nel MARc di Reggio Calabria.

Tra i monumenti ancora oggi visibili c'è il teatro, risalente al IV secolo a.C. con rifacimenti in età romana: è l'unico edificio pubblico non sacro riportato alla luce a Locri.

Il Museo Nazionale di Locri Epizefiri, nato dalla fusione con i materiali dell'ex museo civico di Locri, venne realizzato su progetto dell'arch. G. De Franciscis ed aperto al pubblico nel 1971 con la denominazione di "Antiquarium di Locri". Nell'estate del 1998 viene elevato al rango di Museo nazionale. Sorge nei pressi di un deposito votivo dedicato a Zeus fulminante. Attraversando il percorso museografico si ritroverà dunque la sala dedicata al Santuario di Persefone presso località Manella, quelle dell'area sacra di Marasà, di Centocamere e quelle di località Parapezza riferibili al Santuario di Zeus e Demetra.

Il Museo dei Ragazzi è un progetto speciale del Museo Archeologico Nazionale di Locri Epizefiri ha avviato un progetto rivolto al pubblico in età scolare, con l'obiettivo di rendere più facile e maggiormente fruibile ai giovani il contatto con i beni culturali del territorio. L'età protostorica della Locride è documentata nel "Museo del territorio" di Palazzo Teotino Nieddu del Rio, nel centro di Locri, inaugurato nel 2018.

Il Teatro greco-romano di Portigliola che inizialmente era a forma di semicerchio o ferro di cavallo, è realizzata in arenaria locale nota come mollis (termine derivato dalla volgarizzazione del greco-bizantino ammolithos e che, letteralmente, significa "pietra di sabbia": ammos = sabbia e lithos = pietra), di cui sono ancora ben visibile le varie parti (l'orchestra, l'impianto scenico e la cavea).

La cavea è un koilon greco databile alla prima età ellenistica (seconda metà del IV secolo a.C., che segue il naturale pendio della collina; le file di sedili non risultano interamente conservate poiché direttamente tagliate nell'arenaria (la friabilità della pietra non ha consentito una conservazione omogenea). Ciononostante, sono ancora visibili i cinque settori, separati tra loro da quattro strette scale (klimakes).

In epoca romana la struttura subì numerosi rimaneggiamenti (le ricerche archeologiche condotte hanno evidenziato almeno tre fasi); è da collocarsi probabilmente in età tardorepubblicana il ridimensionamento dello sviluppo della cavea a favore dell'orchestra e la costruzione di un muro di contenimento che successivamente (dopo il III secolo d.C.) fu interrotto da tre nicchie. È sempre al III secolo d.C. che vanno ascritti altri muri costruiti a rinforzo della gradinata, probabilmente già deteriorata; successivamente, nell'area delle parodoi (due corridoi laterali, posti tra la skené e i sedili per il pubblico), venne inserito un sistema di pali che sorreggevano la velaria (una copertura mobile utile a proteggere gli spettatori dal sole).

In età tardoantica il teatro assolveva anche funzioni di antiteatro: vi si svolgevano infatti spettacoli fra gladiatori e gladiatori contro belve (venatio).

L'arenaria a contatto con gli agenti atmosferici aumenta il suo grado di friabilità: il progressivo degrado dagli anni '40 ad oggi, nonostante i numerosi tentativi di intervento a salvaguardia del monumento, ha prodotto danni irreversibili alla cavea, rendendo quasi illeggibili diversi settori.

L'obiettivo della Regione e quello recuperare e valorizzare l'area archeologica della Locride: Teatro, Parco, e delle aree di Pazzano e Brancaleone Vetus, in ottica integrata, a seguito di concertazione tra la Regione Calabria e il MiBAC . con il finanziamento attualmente disponibile si andranno a finanziare gli interventi nelle aree di Locri e Portigliola

FINALITÀ

La Regione Calabria, attraverso il Progetto Strategico mira a creare le condizioni per proporre un'offerta turistica ampia e diversificata che tenga conto e valorizzi il patrimonio culturale, la Regione ha adottato quale prospettiva per le azioni di recupero e valorizzare dei singoli beni quella della sostenibilità e dell'integrazione. Ne consegue, che le azioni di tutela e valorizzazione, oltre a garantire la conservazione dei beni e la loro fruizione, devono integrarsi con i sistemi delle aree naturali dell'accoglienza e dell'enogastronomia, creando in tal modo sistemi territoriali di offerta capaci sia di valorizzare tutte le risorse presenti, sia di contribuire a riposizionare la Regione Calabria sul mercato nazionale e internazionale dell'offerta turistica.

Affinché lo sviluppo di un territorio si ampli, permanga e sia sostenibile bisogna attuare delle politiche di supporto e valorizzazione delle potenzialità endogene dei territori. Il presente intervento ha come ambito il turismo Calabrese, con particolare riferimento al settore dei beni Archeologici, nello specifico si vuole studiare il ruolo delle tecnologie della comunicazione e della virtualizzazione, come strumenti per la valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale a fini turistici e come supporto al visitatore lungo le varie fasi del ciclo di vita della sua esperienza di viaggio. Per troppo tempo i musei e siti archeologici sono stati progettati per essere fruiti solo da persone con specifiche conoscenze o esperti del settore senza la minima preoccupazione di rendere accessibile e comprensibile a tutti l'immenso tesoro culturale in essi contenuto. Questo ha comportato un progressivo disinteresse verso tutto il patrimonio storico-culturale rendendo le visite culturali sempre meno interessanti. Fortunatamente, negli ultimi anni si è

assistito ad un grande sforzo per cercare di avvicinare, soprattutto le giovani generazioni, alla conoscenza del patrimonio culturale attraverso la riprogettazione dei percorsi museali o all'interno dei siti archeologici in un'ottica più user-oriented piuttosto che expert-oriented. Da quasi due decenni, infatti, le tecnologie multimediali sono state impiegate nel settore dei Beni Culturali per la salvaguardia, la tutela e, soprattutto, la fruizione dei resti del passato. Grazie alle potenzialità offerte dagli strumenti informatici, in termini di democratizzazione delle informazioni, si è assistito ad un proficuo proliferare di soluzioni finalmente accessibili e comprensibili a tutti. Questo complesso intervento nell'area archeologica di Locri che ingloba al suo interno anche il museo esistente deve essere completato all'insegna dell'esibizione a 360° della cultura e la storia in essa contenuta.

Il progetto affronterà la tematica da due punti di vista:

- da un lato, dopo aver rilevato le più recenti tecnologie in grado di supportare il turista/visitatore durante la sua esperienza, si concentrerà sui modelli organizzativi e tecnologici per l'introduzione di tali innovazioni in questo ambito del territorio della regione Calabria, cercando di comprendere il peso dell'oggetto sul territorio nell'ambito della fruizione e modificare (migliorandole) le capacità ricettive aggiungendo il valore della rappresentazione virtuale.
- dall'altro, la realizzazione del progetto all'insegna dell'edutainment (apprendimento ed intrattenimento) La riflessione scaturisce dal ruolo che il patrimonio svolge nella costruzione del senso di appartenenza identitaria alla propria regione e che può prendere vita solo nei percorsi di conoscenza, ma anche dall'esigenza di favorire e promuovere la sua specificità ed il suo valore con qualunque strategia e con qualsiasi mezzo. Si è arrivati alla decisione di sovrapporre in modo tecnologico due concetti molto innovativi: le finestre virtuali progettate per proiettare in modo fermo immagini non reali e la ricostruzione di edifici con scorci nel loro momento più sfarzoso. Non più esperienze singolari attraverso visori personali ma una condivisione di "piazza". La scelta promuove questo scorcio del territorio calabrese per far rifruire le memorie delle generazioni passate e far conoscere meglio alle nuove generazioni la storia e le tecniche degli antenati all'insegna di un totale "edonismo sensoriale" da condividere.

L'obiettivo della Regione è quindi quello di tutelare e mettere a valore i beni culturali, creando attorno a queste risorse un sistema di offerta turistica fondato sui valori dell'autenticità della cultura locale e che si integri con gli interventi già programmati dal MiBAC sui programmi nazionali ed in corso di realizzazione.

PRINCIPALI STRUMENTI/ATTI DI PROGRAMMAZIONE 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.

Lo stesso approccio sistemico è confermato dall'Accordo di Partenariato Nazionale 2014-2020 (AdP), che delinea per l'Obiettivo Tematico 6 (finalizzato alla tutela dell'ambiente e alla promozione dell'uso efficiente delle risorse), e per la priorità di investimento 6.c (Conservare, proteggere, promuovere e sviluppare il patrimonio naturale e culturale), la strategia di valorizzazione delle risorse.

Tale strategia prevede di promuovere processi di sviluppo locale operando in discontinuità rispetto alle modalità di attuazione sperimentate nei precedenti cicli di programmazione, spesso caratterizzati da: inefficace cooperazione istituzionale e tecnica, forte frammentazione degli interventi, carenza generalizzata di progetti di qualità, difficoltà ed eccessiva lentezza nelle realizzazioni, mancata pianificazione della destinazione d'uso e della gestione e manutenzione degli interventi realizzati.

Coerentemente con le indicazioni date dai documenti comunitari per gli *asset* culturali sono stati elaborati, approvati e adottati gli altri strumenti/atti di programmazione.

Ai fini dell'aggiornamento dei piani di settore e 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”.

OBIETTIVI

L'obiettivo che la Regione intende perseguire è quello di garantire la tutela, la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio culturale (materiale e immateriale) al fine di salvaguardare i valori identitari, aumentare l'attrattività turistica del territorio, promuovere opportunità di sviluppo delle comunità locali.

Tale obiettivo si articola in più obiettivi specifici così sintetizzabili:

- costruire prodotti e servizi turistico-culturali in grado di realizzare una efficace integrazione delle risorse ambientali e storico-culturali;
- sostenere la creazione di itinerari a tema e scoperta dei territori;
- connettere il sistema dei beni culturali alle modalità *slow* di attraversamento del territorio;

- innalzare i livelli di fruizione e la qualità dei servizi offerti a tutti i fruitori dei beni culturali e in particolare ai diversamente abili;
- incentivare lo sviluppo, la diffusione e l'utilizzo delle innovazioni tecnologiche e delle competenze tecniche nelle attività di tutela, conservazione, fruizione e valorizzazione dei beni e servizi culturali, avvalendosi del contributo determinato dall'attuazione della S3;
- mettere in rete l'offerta culturale e sviluppare sistemi informativi in grado di favorire una maggiore conoscenza e fruizione.

AZIONI

- promozione e valorizzazione di musei e aree archeologiche nonché il miglioramento dei livelli di fruizione e accessibilità ai siti, anche attraverso l'impiego di tecnologie innovative e multimediali per la promozione delle aree di pregio storico;

PROCEDURE PER L'ATTUAZIONE E SOGGETTI COINVOLTI

Il progetto strategico viene attuato attraverso procedure concertative-negoziali con il coinvolgimento del MiBAC 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**

RISULTATI ATTESI

I principali risultati attesi riguardano:

- il miglioramento dell'accessibilità sostenibile del patrimonio culturale calabrese;
- il miglioramento della capacità di attrazione del sistema culturale nel suo complesso;
- l'incremento dei livelli di fruizione e offerta;
- l'avvio di nuovi processi di sviluppo del territorio e del sistema delle imprese ad esso collegato.

La strategia adottata per perseguire tali obiettivi prevede di costruire prioritariamente attorno ai grandi attrattori nazionali individuati dal PON Cultura e Sviluppo e all'interno delle aree di attrazione naturale e culturale di rilevanza strategica, identificate con DGR 273/2017, un sistema integrato di offerta dei beni culturali capace di valorizzare le diverse tipologie di beni presenti nei diversi ambiti territoriali individuati.

Questa scelta risponde sia a esigenze di coerenza programmatica, sia alla volontà di valorizzare il patrimonio culturale agendo prioritariamente su ambiti territoriali dotati di una sufficiente massa critica di beni

ambientali e culturali, idonea a garantirne la capacità di attrazione e generare effetti positivi sullo sviluppo socioeconomico del territorio di riferimento.

GOVERNANCE

La *governance* complessiva del progetto, nella sua articolazione, prevede una sinergia tra la Regione Calabria- Dipartimento Urbanistica e Beni Culturali e il MiBAC.

Il Progetto Strategico **“PROGETTO PER INTERVENTI DI CONSERVAZIONE E REASTAURO DELL’AREA ARCHEOLOGICA DELLA LOCRIDE: TEATRO, PARCO E DELLE AREE DI PAZZANO E BRANCALEONE VETUS”** sarà attuato dal MiBAC .

FONTI DI FINANZIAMENTO - DOTAZIONE FINANZIARIA

Le fonti di finanziamento del Progetto sono:

- le risorse FSC 2014-2020 del **“Patto per lo Sviluppo della Regione Calabria”** (DGR n. 160 del 13 maggio 2016) per l’attuazione degli interventi prioritari e l’individuazione delle aree di intervento strategiche per il territorio, Linea di Sviluppo, 4. - Turismo, Cultura e Sport - Intervento Strategico “Turismo e Cultura”, Tema “Attrattori turistici, Promozione del Turismo, Valorizzazione Patrimonio Culturale e delle filiere dell’industria creativa e culturale”;
- le risorse del POR Calabria FESR FSE – 2014-2020 – Azione 6.7.1

La dotazione finanziaria per l’attuazione del Progetto Strategico sarà pari complessivamente a € **3.000.000,00**, di cui € 2.700.000,00 a valere sull’Azione 6.7.1 del POR Calabria FESR FSE 2014-2020 e € 300.000,00 su FSC 2014-2020.

MODALITÀ ATTUATIVE

Parco Archeologico Locri Epizefiri

Le fasi dell'intervento saranno due:

1. Attività elaborate e completate in back - office:

- *Sviluppo di un piano di fattibilità* tecnica e finanziaria di intervento;
- *Definizione delle migliori tecnologie* da utilizzare per aumentare la fruibilità turistica
- *Identificazione dei simboli* di maggior impatto e messa in risalto con illuminazione, sistemazione ambientale, applicazione di tecnologia virtuale e successivo inserimento nella rete delle informazioni
- *Acquisizione e riproduzione dei reperti* di maggior impatto per poter renderli fruibili in modalità immersiva o semi immersiva da uno o più utenti, separazione degli strati storici ove è possibile risalire a dati ufficiali e quindi identificazione e schedatura dei dati di valore di ognuno degli strati

- Realizzazione di video educativi e didattici con forte impatto visivo per le fasce scolari prevedendo la condivisione e l'interazione con gli stessi tramite esperienze 3D o HD in immersione singola o di gruppo da proporre anche negli istituti per attirare l'attenzione sul patrimonio storico e invitando ad ulteriori esplorazioni in loco.

2. Progettazione e realizzazione in loco degli interventi:

- Realizzazione di finestre e ricostruzioni virtuali davanti ai singoli edifici storici o ruderi che in retrospettiva ricostruiscono il passato storico e le attività che si svolgevano all'interno/esterno;
- Ricostruzione virtuale degli edifici simbolo dell'area con applicazione permanente o stagionale a richiesta ed attivabili con sensori collegati al passaggio dei visitatori. Illuminazione adatta;
- Realizzazione del tracciato dei percorsi che collegano le aree di interesse archeologico e identificazione dello stesso per le categorie di fruitori con handicap;
- Manutenzione e aggiunta dei tratti di staccionata in legno su tutti i tratti dei percorsi costruiti per accompagnare i fruitori dell'area archeologica;
- Realizzazione della segnaletica informativa e didascalie per tutte le fasce di età in lingue base e per le categorie con handicap;
- Proiezioni video su supporti adatti lungo i percorsi del parco che affrontano la storia del luogo e temi specifici che accompagnano il racconto dei fruitori nel parco.

Teatro greco-romano di Portigliola

Fasi dell'intervento:

1. Sviluppo di un piano di fattibilità tecnica e finanziaria di intervento;
2. Definizione delle migliori tecnologie da utilizzare per aumentare la fruibilità.
3. Identificazione dei simboli di maggior impatto e messa in risalto con illuminazione, sistemazione adeguata, applicazione di tecnologia virtuale e altro, e l'inserimento nella rete delle informazioni condivise.
4. Realizzazione di video educativi e didattici con forte impatto visivo per le fasce scolari prevedendo la condivisione e l'interazione con gli stessi tramite esperienze 3D o HD in immersione singola o di gruppo da proporre nei punti attrattivi sul territorio anche negli istituti scolastici per attirare l'attenzione sul sito storico in particolare sul teatro nelle sue varie fasi storiche rimandando ad ulteriori esplorazioni in loco.
5. Ricostruzione materiale della scalinata. Fruizione in fascia sia notturna che giornaliera con illuminazione simil storica per riproporre la stessa atmosfera.

6. Proiezioni video su supporti permanenti durante le pause degli spettacoli in varie zone del territorio antistante al teatro con tematica basata sulla storia del luogo e temi specifici che accompagnano il percorso dei fruitori nel parco.