

**COMUNICATO STAMPA DEL 30.5.2024**

**Al via il progetto “Tito è digitale”**

***Domenica 2 giugno saranno allestite in largo Municipio delle postazioni per consentire con la realtà aumentata un’esperienza innovativa***

***di fruizione del patrimonio archeologico***

Valorizzazione culturale e promozione del sito archeologico della Torre di Satriano in Tito e della città di Tito attraverso le nuove tecnologie. Questo l’obiettivo di “Tito è Digitale”, progetto finanziato con i fondi del MIC, di cui sarà possibile la fruizione a partire da domenica 2 giugno dalle ore 19 alle 20.30 in largo Municipio a Tito dove saranno allestite delle postazioni per consentire ai cittadini di fare un'esperienza immersiva coi visori per la realtà aumentata. Il progetto, promosso dal Comune di Tito è stato realizzato da Geocart Sensing Innovation con il supporto tecnico di Digital Lighthouse e con la Scuola di Specializzazione in beni archeologici di Matera, Dipartimento DICEM – Università degli Studi della Basilicata. Parteciperanno all’evento e collaboreranno per la fruizione dell’ esperienza virtuale la Pro Loco Tito “Gli antichi Portali e l’ Istituto Poliziano per lo Studio del Mediterraneo.

Con un app e una soluzione in realtà virtuale, il Comune di Tito offrirà ai cittadini e ai turisti una maniera innovativa di fruizione del patrimonio storico-culturale, valorizzando i maggiori luoghi di interesse culturale di questo territorio che può essere considerato un vero e proprio scrigno di tesori. L’obiettivo del Comune di Tito è creare una nuova esperienza di esplorazione del territorio in grado di coinvolgere completamente l'utente puntando su scoperta, stupore, divertimento, intrattenimento, informazione.

L’App Mobile “TITO DIGITALE” disponibile su AppStore (Apple) e PlayStore (Google) si divide in due sezioni principali. La prima, destinata soprattutto ad un pubblico giovane, è rappresentata da un videogame che ripropone una “Caccia al tesoro” attraverso cui l’utente sarà guidato alla scoperta dei principali punti di interesse storico-artistici e architettonici della Città di Tito, tra cui ad esempio Villa Sodegerio, la Sala Consiliare e l’arco durazzesco, la piazza del Seggio, il Monumento ai Caduti e la fontana storica.

 La seconda sezione, denominata “Archeologia”, attraverso una mappa, conduce l’utente alla scoperta dei principali punti di interesse del Sito Archeologico della Torre di Satriano in Tito proponendo contenuti grafici (foto, video relativi a ricostruzioni 3d di siti di cui attualmente si vedono solo i ruderi, etc.) e di approfondimento storico-culturale, relativamente a diversi punti di interesse, tra cui la Residenza Absidata o il Santuario Lucano

La soluzione in realtà virtuale, fruibile attraverso visori Meta/Oculus, proporrà, invece, all’utente un’esperienza immersiva nell’antica Cattedrale edificata in età normanna (fine XI sec.) ricostruita in 3D dando, inoltre, la possibilità di interagire con oggetti e spazi riprodotti virtualmente grazie alle fonti scientifiche disponibili. A guidare gli utenti, saranno i personaggi storici di Tito come Muzio Attendolo Sforza e Sodegerio da Tito.

Sempre tramite la realtà virtuale si punterà a valorizzare l’Anaktoron, che rappresentava la residenza del capo della comunità locale stanziata intorno alla metà del VI sec. (560 a.C. ca.) ricadente nell’attuale territorio del Comune di Tito, nella quale residenza si svolgevano anche eventi dal forte impatto politico e sociale. Grazie a questa applicazione immersiva, il visitatore potrà navigare nella ricostruzione del sito di interesse e negli spazi che lo compongono ricevendo informazioni puntuali, muovendosi agevolmente attraverso appositi sistemi di interazione.