

Nessun dorme fra questi ragazzi Il progetto Puccini diventa lavoro

Sei mesi al Politecnologico per realizzare il museo hi tech

UN PROGETTO semplice ma efficace e, soprattutto immediatamente fruibile dentro un Museo Casa Natale di Puccini finalmente hi tech. Quattro giovani geni, un'idea luminosa su cui hanno lavorato insieme 24 ore no stop - uno di loro confessa di essersi arreso al sonno per un'ora riverso sulla tastiera del pc - durante la maratona di Creathon, living lab di Fondazione Promo Pa, Polo Tecnologico Lucchese e Camera di Commercio di Lucca all'interno di LuBeC, che si è appena concluso al Real Collegio. Un'avventura senza fiato - organizzata all'interno di Retic, la rete del sistema di incubazione per nuove imprese Tic, finanziata nell'ambito transfrontaliero Italia Francia Marittimo - con tante squadre pronte a sfidarsi in un progetto digitale dedicato a Puccini o a Leopardi. Un tour de force su un tema assegnato sul momento e su cui le squadre erano chiamate a misurarsi nelle 24 ore successive.

I VINCITORI di questa appassionante «Giacomo vs Giacomo», uno sostenuto dalle 'tifoserie' di Leopardi e quindi di Recanati, uno per quelle di casa, di Puccini e Lucca, alla fine sono stati rispettivamente i progetti «LeopardiBus» e «Living Opera». Il progetto lucchese «Living Opera» è del #team Puccini composto da Francesco Grumetti, David Rainò, Federico Lorenzi e Filippo Consani. Quando li hanno chiamati sul palco come vincitori neanche ci potevano credere. Al punto che in platea in quel momento c'era soltanto Federico Lorenzi, che, ancora incredulo, ha ritirato il premio. Adesso per loro si aprono prospettive concrete: oltre ai 3mila euro vinti hanno conquistato la possibilità di lavorare in team per sei mesi all'interno del



Da sinistra i vincitori della maratona di Creathon: Francesco Grumetti, Federico Lorenzi, David Rainò e Filippo Consani

CREATHON

**Tanti si sono sfidati
nella gara digitale
fra il musicista e Leopardi**

Polo Tecnologico per sviluppare il progetto, e quello di far sì che il progetto venga adottato dal Comune e dalla Fondazione Puccini. Per realizzarlo basteranno meno di 20mila euro.

«**FRANCAMENTE** avendo visto altri progetti concorrenti nutrivamo poche speranze - confessano i vincitori -. Forse la marcia in più del nostro studio è stata la fattibilità. Qualcuno aveva scommesso sui programmi informatici di realtà aumentata: significa che puntando con un dispositivo su un quadro di Puccini, ad esempio, Puccini stesso appariva accanto al quadro. Sono soluzioni suggestive ma anche solo per creare anima-

zione occorre un investimento di mille euro».

«**NOI** - spiegano i #team Puccini - abbiamo considerato prima di tutto lo spazio interno che avevamo a disposizione. Il nostro progetto si 'agganciava' a una stanza di appena 10 metri quadrati, che si trova alla fine del percorso museale nella Casa natale di Puccini. Quindi abbiamo pensato a un gruppo di otto visitatori che, a turno, potevano usufruire di cuffie wireless con speciale tecnologia. In più 15 schermi touch screen e tre videoproiettori dove l'utente potesse avere una fruizione interattiva con la vita e l'opera del maestro. Selezionando le «note», video o audio a sua scelta, il visitatore può ascoltare la Bohème o sapere di più del maestro». Il guanto della sfida digitale è lanciato: ora sta all'immortale Maestro raccogliarlo.

Laura Sartini