

IMPRESA FA CULTURA

48 PROGETTI INNOVATIVI

PER PROMUOVERE IL LAZIO

REGIONE LAZIO

regione.lazio.it

IMPRESA FA CULTURA

48 PROGETTI INNOVATIVI

PER PROMUOVERE IL LAZIO


idm

L'emergenza Covid ci pone di fronte a una sfida difficilissima, impegnativa, ma anche ricca di opportunità: è il momento di dare nuovo slancio alla nostra economia e al lavoro puntando con ancora più forza sulla bellezza e sulle eccellenze del nostro territorio. Se c'è una cosa che questi mesi di sofferenza e paura ci hanno insegnato è che per affrontare le difficoltà è fondamentale camminare insieme, saldare il rapporto tra pubblico e privato, investire sulle nuove tecnologie, sulla creatività e l'intraprendenza del nostro tessuto imprenditoriale.

Con L'Impresa fa Cultura, la Regione Lazio ha investito oltre 6,5 milioni di euro a sostegno di 48 progetti innovativi di promozione del patrimonio culturale attraverso l'uso di nuove tecnologie. App, percorsi multimediali, viaggi virtuali, web tv, spettacoli interattivi, archivi informatizzati, itinerari multimediali e ancora realtà aumentata, installazioni 3D, social gaming.

Sono solo alcune delle novità che le 65 imprese vincitrici stanno portando nei Luoghi della Cultura di ogni provincia del Lazio. Con il sostegno della Regione, queste realtà virtuose condurranno tutte e tutti alla scoperta di luoghi straordinari del nostro territorio. Una nuova possibilità di crescita e sviluppo: puntiamo sulle potenzialità dell'innovazione, sosteniamo l'imprenditorialità, valorizziamo il patrimonio. Ripartiamo dalla Bellezza.

NICOLA ZINGARETTI

Presidente della Regione Lazio



Oltre **8,5 milioni di euro in investimenti**, più di 6,5 milioni di contributi da fondi comunitari, nazionali e regionali. **65 imprese, 48 progetti**, dei quali 25 nella provincia di Roma, 6 in quella di Viterbo, 4 in provincia di Rieti, 3 in quella di Frosinone, 2 in quella di Latina e 8 che interesseranno più province. Sono questi i numeri de L'Impresa fa Cultura, l'Avviso pubblico della Regione Lazio per sostenere progetti di investimento e per valorizzare i Luoghi della Cultura attraverso le nuove tecnologie.

Musei, biblioteche, archivi, aree e parchi archeologici e complessi monumentali del Lazio: l'obiettivo è rendere questi luoghi più accessibili, promuovere la conoscenza di tutto il territorio regionale e, attraverso l'indotto, anche le economie locali. Questa pubblicazione, infatti, ha l'obiettivo di dare visibilità a **progetti** innovativi di micro, piccole e medie imprese, in forma singola o aggregata, che con l'utilizzo di piattaforme informatiche, App, realtà virtuale, gaming, ologrammi e ricostruzioni 3D possono far conoscere un patrimonio culturale enorme a un pubblico di tutte le età, con particolare attenzione alle persone con disabilità.

Grazie a questi 48 progetti, che saranno realizzati entro la fine del 2021, apriamo una nuova finestra sulle bellezze della nostra regione: un modo nuovo e innovativo di **scoprire luoghi unici in ogni angolo del Lazio.**

INDICE

1 #SegniArcheologia – Dal Museo alla Città-Museo

Segni (RM) 10

2 #TrueLOD. Cultural Heritage Information Framework

Roma (RM) 11

3 A Ruota Libera. La valorizzazione del cammino spirituale della via Francigena laziale

Acquapendente (VT), Montefiascone (VT), Formello (RM) 12

4 Arti e Mestieri

Rieti (RI) 13

5 Artsupp: la nuova piattaforma per i Luoghi della Cultura

Alatri (FR), Barbarano Romano (VT), Lanuvio (RM), Latina 14

6 Audiobike

Parco naturale dei Monti Aurunci (LT), Lubriano (VT) 15

7 Caravaggio Escape

Zagarolo (RM) 16

8 Castro: una città tante storie

Ischia di Castro (VT) 17

9 Communicating the Heritage

Castrocielo (FR) 18

10 Dietro le forme oltre i colori

Roma (RM) 19

11 Eterni Etruschi

Blera, Norchia, Tuscania (VT) 20

12 Explora18: i primi 18 anni di Explora tra eredità industriale, saperi artigianali e nuove tecnologie

Roma (RM) 21

13 Forme Web Tv (Ex Metropolis)

Roma (RM) 22

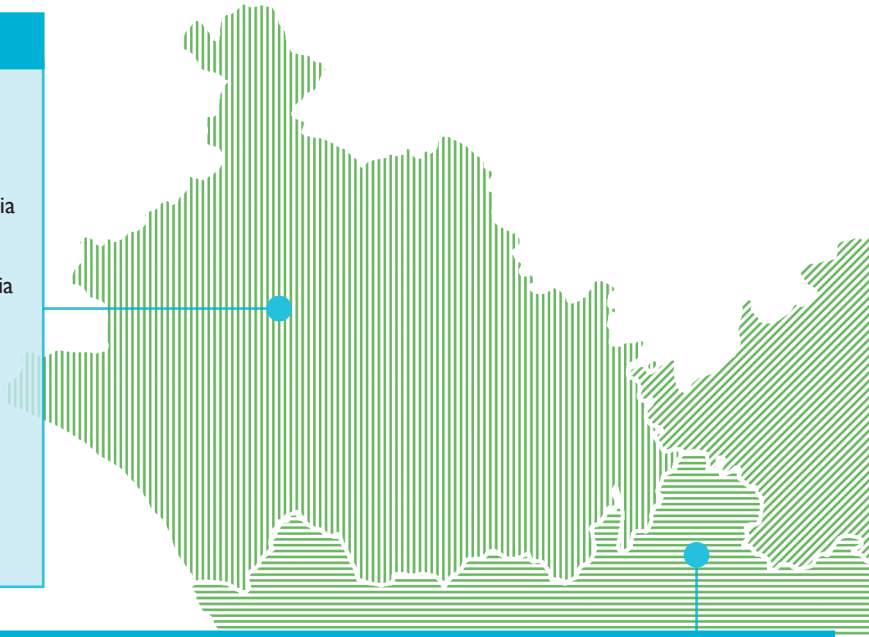
14 Goethe back to Rome
Roma (RM) . . . 23
15 Historia Verularum: dal manoscritto al racconto di una città
Veroli (FR) . . . 24
16 ICANP – Integrated Cultural Analysis Neural Platform
Frascati, Palestrina, Valmontone, Zagarolo (RM). . . . 25
17 IDM – Interactive Digital Museum
Zagarolo (RM) . . . 26
18 Interactive Digital Resurrection
Roma (RM) . . . 27
19 ItaliaNavigaTour – Città d'Etruria
Barbarano Romano (VT), Castiglione in Teverina (VT), Cerveteri (RM). . . . 28
20 K-now San Benedetto
Poggio Bustone (RI), Vicovaro (RM), Subiaco (RM), Collepardo (FR) . . . 29
21 La memoria di un territorio, dall'archivio al virtuale
Roma, Fiumicino (RM) . . . 30
22 Laboratorio errante di Pace e Storia
Cassino (FR) . . . 31
23 Lancisiana Virtual Library
Roma (RM) . . . 32
24 Live Art – Pyrgi
Santa Marinella (RM) . . . 33
25 Luoghi della Cultura – Città di Fondazione del Lazio
Aprilia (LT), Colleferro (RM), Guidonia (RM), Latina, Pomezia (RM), Pontinia (LT), Sabaudia (LT) . . . 34
26 Mediabus
Tivoli (RM) . . . 35
27 Memo-RIE. Luoghi comuni, storie diverse
Rieti (RI) . . . 36

28 MuSa-Musei 3.0: vivere il passato virtualmente
Fara Sabina (RI) . . . 37
29 Mu.V. in Rocca – Museo virtuale in Rocca
Rocca di Papa (RM) . . . 38
30 Muscholar
Colleferro (RM), Latera (VT) . . . 39
31 Museo delle Meraviglie – Museum of Wonders
Canepina (VT) . . . 40
32 MusEQ
Roma (RM) . . . 41
33 Musica in Bellezza
Soriano nel Cimino (VT) . . . 42
34 Necropoli: Tuscania perduta
Tuscania (VT) . . . 43
35 NiViaM – Ninfa, Viaggio nel Medioevo
Cisterna di Latina (LT) . . . 44
36 Nuove modalità di visita al Museo di Scultura antica Giovanni Barracco
Roma (RM) . . . 45
37 Nuovo sistema immersivo e interattivo finalizzato al coinvolgimento esperienziale e alla diffusione dei contenuti del Museo civico di Zoologia di Roma in modalità di visual storytelling e di iconografia interattiva
Roma (RM) . . . 46
38 OLOS®VISIT
Formello (RM) . . . 47
39 Pagine animate
Monti Prenestini (RM) . . . 48
40 Pre.Gio – The Logic Museum System
Capranica Prenestina, Cave, Gerano, Pisoniano, Saracinesco (RM) . . . 49

41 Privernum Collection – Intrecci di Storia
Priverno (LT) 50
42 Subiaco e il Cammino di San Benedetto
Montecassino (FR), Subiaco (RM) 51
43 Trevignano: viaggio nel passato con gli occhi del futuro
Trevignano Romano (RM) 52
44 Universal Design & Ict per la Villa di Massenzio
Roma (RM) 53
45 Utopia democratica. Un percorso digitale e immersivo per i luoghi della democrazia. Dalle carte e dai libri della Fondazione Basso
Roma (RM) 54
46 Viaggio oltre i confini: tradizione e tecnologia
Poggio San Lorenzo (RI) 55
47 Visea – Visualizzazione Sequenza Esecutiva dell'Affresco
Roma (RM) 56
48 WCi – ViVa Ceramica Industriale
Civita Castellana (VT) 57

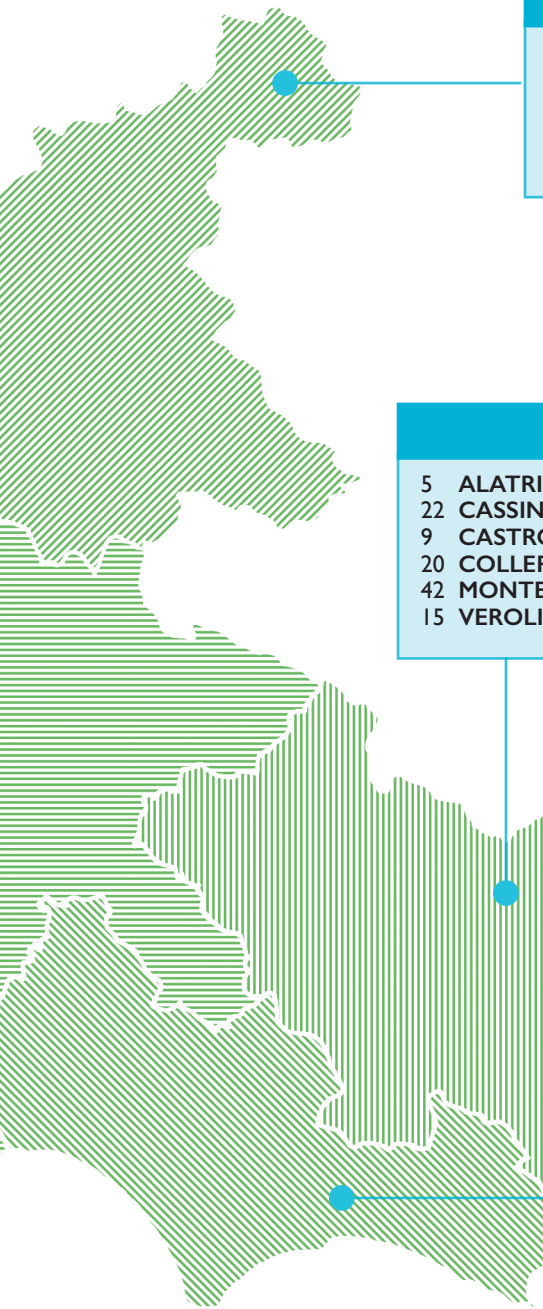
PROVINCIA DI VITERBO

3 **ACQUAPENDENTE** A Ruota Libera. La valorizzazione del cammino spirituale della via Francigena laziale
5 **BARBARANO ROMANO** Artsupp: la nuova piattaforma per i Luoghi della Cultura
19 **BARBARANO ROMANO** ItaliaNavigaTour – Città d'Etruria
11 **BLERA** Eterni Etruschi
31 **CANEPINA** Museo delle Meraviglie – Museum of Wonders
19 **CASTIGLIONE** in Teverina ItaliaNavigaTour – Città d'Etruria
48 **CIVITA CASTELLANA** WCi – ViVa Ceramica Industriale
8 **ISCHIA DI CASTRO** Castro: una città tante storie
30 **LATERA** 30 Muscholar
6 **LUBRIANO** Audiobike
3 **MONTEFIASCONE** A Ruota Libera. La valorizzazione del cammino spirituale della via Francigena laziale
11 **NORCHIA** Eterni Etruschi
33 **SORIANO** nel Cimino Musica in Bellezza
11 **TUSCANIA** Eterni Etruschi
34 **TUSCANIA** Necropoli: Tuscania perduta



PROVINCIA DI ROMA

40 **CAPRANICA** Prenestina Pre.Gio – The Logic Museum System
40 **CAVE** Pre.Gio – The Logic Museum System
19 **CERVETERI** ItaliaNavigaTour – Città d'Etruria
25 **COLLEFERRO** Luoghi della Cultura – Città di Fondazione del Lazio
30 **COLLEFERRO** Muscholar
21 **FIUMICINO** La memoria di un territorio, dall'archivio al virtuale
3 **FORMELLO** A Ruota Libera. La valorizzazione del cammino spirituale della via Francigena laziale
38 **FORMELLO** OLOS®VISIT
16 **FRASCATI** ICANP - Integrated Cultural Analysis Neural Platform
40 **GERANO** Pre.Gio – The Logic Museum System
25 **GUIDONIA** Luoghi della Cultura – Città di Fondazione del Lazio
5 **LANUVIO** Artsupp: la nuova piattaforma per i Luoghi della Cultura
39 **MONTI PRENESTINI** – Pagine animate
16 **PALESTRINA** ICANP – Integrated Cultural Analysis Neural Platform
40 **PISONIANO** Pre.Gio – The Logic Museum System
25 **POMEZIA** Luoghi della Cultura – Città di Fondazione del Lazio
29 **ROCCA DI PAPA** Mu.V. in Rocca – Museo Virtuale in Rocca
2 **ROMA** #TrueLOD. Cultural Heritage Information Framework
10 **ROMA** Dietro le forme oltre i colori
12 **ROMA** Explora18: i primi 18 anni di Explora tra eredità industriale, saperi artigianali e nuove tecnologie
13 **ROMA** Forme Web Tv (Ex Metropolis)
14 **ROMA** Goethe back to Rome
18 **ROMA** Interactive Digital Resurrection
21 **ROMA** La memoria di un territorio, dall'archivio al virtuale
23 **ROMA** Lancisiana Virtual Library
32 **ROMA** MusEQ
36 **ROMA** Nuove modalità di visita al Museo di Scultura antica Giovanni Barracco
37 **ROMA** Nuovo sistema immersivo e interattivo finalizzato al coinvolgimento esperienziale e alla diffusione dei contenuti del Museo civico di Zoologia di Roma in modalità di visual storytelling e di iconografia interattiva.
44 **ROMA** Universal Design & Ict per la Villa di Massenzio
45 **ROMA** Utopia democratica. Un percorso digitale e immersivo per i luoghi della democrazia. Dalle carte e dai libri della Fondazione Basso
47 **ROMA** Visea – Visualizzazione Sequenza Esecutiva dell'Affresco
24 **SANTA MARINELLA** Live Art – Pyrgi
40 **SARACINESCO** Pre.Gio – The Logic Museum System
1 **SEGNI** #SegniArcheologia – Dal Museo alla Città-Museo
20 **SUBIACO** K-now San Benedetto
42 **SUBIACO** Subiaco e il Cammino di San Benedetto
26 **TIVOLI** Mediabus
43 **TREVIGNANO ROMANO** Trevignano: viaggio nel passato con gli occhi del futuro
16 **VALMONTONE** ICANP – Integrated Cultural Analysis Neural Platform
20 **VICOVARO** K-now San Benedetto
7 **ZAGAROLO** Caravaggio Escape
16 **ZAGAROLO** ICANP – Integrated Cultural Analysis Neural Platform
17 **ZAGAROLO** IDM – Interactive Digital Museum
34 **TUSCANIA** Necropoli: Tuscania perduta



PROVINCIA DI RIETI

28 **FARA SABINA** MuSa – Musei 3.0: vivere il passato virtualmente
20 **POGGIO BUSTONE** K-now San Benedetto
46 **POGGIO SAN LORENZO** Viaggio oltre i confini: tradizione e tecnologia
4 **RIETI** Arti e Mestieri
27 **RIETI** Memo-RIE. Luoghi comuni, storie diverse

PROVINCIA DI FROSINONE

5 **ALATRI** Artsupp: la nuova piattaforma per i Luoghi della Cultura
22 **CASSINO** Laboratorio errante di Pace e Storia
9 **CASTROCIELO** Communicating the Heritage
20 **COLLEPARDO** K-now San Benedetto
42 **MONTECASSINO** Subiaco e il Cammino di San Benedetto
15 **VEROLI** Historia Verularum: dal manoscritto al racconto di una città

PROVINCIA DI LATINA

25 **APRILIA** Luoghi della Cultura – Città di Fondazione del Lazio
35 **CISTERNA** di Latina NiViaM – Ninfa, Viaggio nel Medioevo
5 **LATINA** Artsupp: la nuova piattaforma per i Luoghi della Cultura
25 **LATINA** Luoghi della Cultura – Città di Fondazione del Lazio
6 **PARCO NATURALE DEI MONTI AURUNCI** Audiobike
25 **PONTINIA** Luoghi della Cultura – Città di Fondazione del Lazio
41 **PRIVERNO** Privernum Collection – Intrecci di Storia
25 **SABAUDIA** Luoghi della Cultura – Città di Fondazione del Lazio

1



#SEGNIARCHEOLOGIA – DAL MUSEO ALLA CITTÀ-MUSEO

Segni (RM)

Realizzazione di una App per smartphone e tablet, per accedere a contenuti audio, immagini, video e realtà virtuali in modalità macchina del tempo o finestra virtuale sul passato. Sarà anche possibile partecipare a dei mini-giochi e, una volta completato il percorso, si riceverà un badge per rivedere a casa i diversi contenuti culturali.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Museo archeologico comunale di Segni**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Realizzare un percorso interattivo e innovativo, attraverso la App, nel Museo archeologico comunale e promuovere il territorio di Segni nel suo insieme.

BENEFICIARIO: **Planarch srl**
INVESTIMENTO: **€ 101.194**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 80.955**

www.planarch.it/segniarcheologia



2

#TRUELOD. CULTURAL HERITAGE INFORMATION FRAMEWORK. UN PROGETTO DI CONDIVISIONE, VALORIZZAZIONE E RIUSO DI CONTENUTI CULTURALI DELLA REGIONE LAZIO

Roma

Un progetto per valorizzare i contenuti digitali dell'Archivio di Antonio Cederna e della Biblioteca dell'Istituto Luigi Sturzo. Grazie alle tecnologie Linked Open Data e gli standard del Semantic Web è possibile produrre e gestire le informazioni di diversi istituti culturali e, attraverso una piattaforma web aperta, selezionare, raccogliere e organizzare la documentazione audiovisiva, fotografica e documentale.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Parco archeologico dell'Appia Antica – Archivio Antonio Cederna**
- **Biblioteca Istituto Luigi Sturzo**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Consolidare pratiche e metodologie per il trattamento di contenuti culturali attraverso il Linked Open Data, per garantire diverse modalità di accesso ai dati; garantire la massima autonomia nell'esposizione dei contenuti ai provider; far crescere il valore delle risorse condivise e illustrare i risultati raggiunti attraverso due iniziative con le scuole e una iniziativa nel sito archeologico di Capo di Bove.

BENEFICIARIO: **Regesta.exe srl**
PARTNERSHIP: **Fondazione Gramsci onlus, Fondazione Archivio audiovisivo del Movimento operaio e democratico, Associazione Italia Nostra onlus, Associazione Ranuccio Bianchi Bandinelli**
INVESTIMENTO: **€ 196.022**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 156.818**

www.regesta.com/2021/01/22/truelod-il-progetto-di-regesta-exe-sui-luoghi-della-cultura-vince-il-bando-della-regione-lazio/

3



A RUOTA LIBERA. LA VALORIZZAZIONE DEL CAMMINO SPIRITUALE DELLA VIA FRANCIGENA LAZIALE

Acquapendente (VT), Montefiascone (VT), Formello (RM)

Un progetto trans-mediale per valorizzare il tratto nel Lazio della via Francigena del nord, attraverso video, musica, pittura, poesia e tecnologia digitale. Grazie a una piattaforma interattiva, si racconta il viaggio in sedia a rotelle di Pietro Scidurlo, paraplegico dalla nascita. Una narrazione per rappresentare con diversi linguaggi e forme, la storia complessa ed eterogenea della via Francigena.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

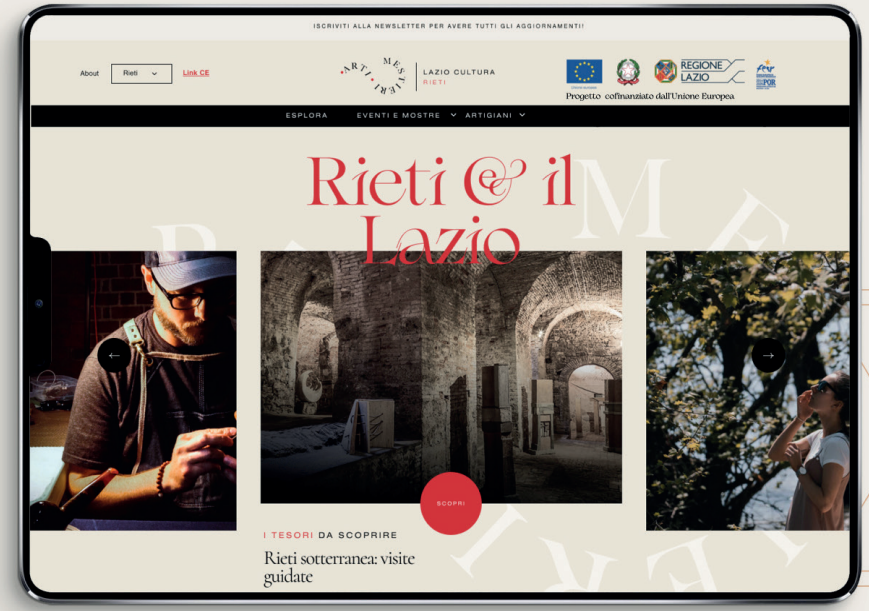
- **via Francigena**
- **Chiostro di San Francesco**
- **Museo dell'Architettura di Antonio da Sangallo il Giovane**
- **Museo dell'Agro Veientano**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Eliminare le distanze tra la bottega, l'impresa, i Luoghi della Cultura, il camminatore e il tessuto commerciale e culturale del territorio lungo la via Francigena, attraverso la tecnologia digitale e la comunicazione web. L'obiettivo è un doc-spot, ossia un breve documentario interattivo composto da filmati sulla lavorazione dei prodotti e interviste agli artigiani, agli imprenditori e ai direttori artistici, ma anche con infografiche e immagini che renderanno la bottega, l'impresa e il museo un luogo dinamico, in cui scoprirne i segreti e la storia.

BENEFICIARIO: **Area Comunicazione e Informatica srl in ATI con Land Comunicazioni srl e Forma-Tec srl**
PARTNERSHIP: **Associazione europea delle vie francigene**
INVESTIMENTO: **€ 180.000** **CONTRIBUTO REGIONALE:** **€ 144.000**

www.aruotalibera.eu; www.landcomunicazioni.it/it/in-lavorazione-il-web-doc-a-ruota-libera/
www.forma-tec.it/news-27-a_ruota_libera_la_valorizzazione_del_cammino_spirituale_della_via_francigena_laziale







ARTI E MESTIERI

Rieti

Digitalizzare il patrimonio artistico, culturale e artigianale della provincia di Rieti, in particolare quello delle aree colpite dal sisma del 2016, attraverso una piattaforma di esposizione e narrazione virtuale. Si potrà sia visionare il materiale sia implementarlo.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Complesso archeologico Rieti Sotterranea**

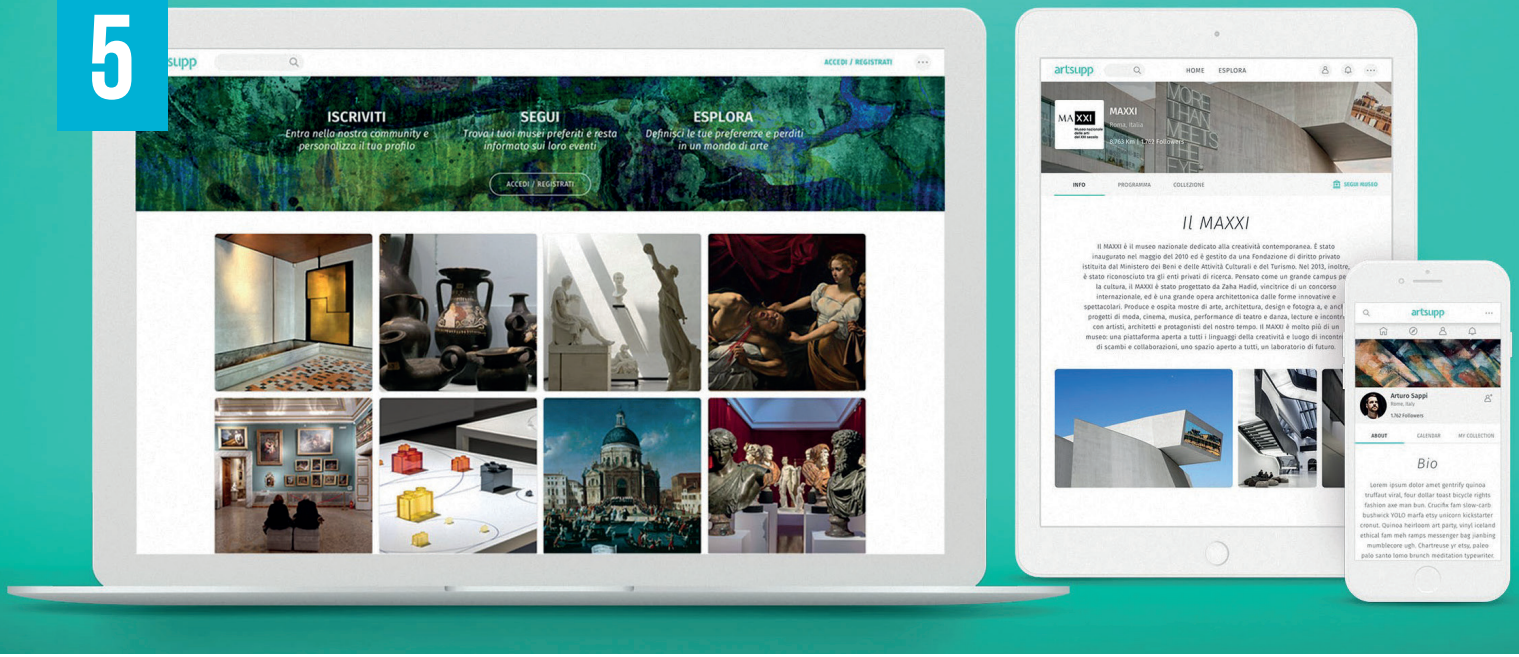
OBIETTIVI DEL PROGETTO

Digitalizzare un enorme patrimonio e integrare i contenuti digitali con la promozione del turismo e l'interazione fra gli utenti.

BENEFICIARIO: Logix srl
INVESTIMENTO: € 191.510
CONTRIBUTO REGIONALE: € 152.656

www.logix-software.it/progetti/arti-e-mestieri-preservare-la-cultura

5



ARTSUPP: LA NUOVA PIATTAFORMA PER I LUOGHI DELLA CULTURA

Alatri (FR), Barbarano Romano (VT), Lanuvio (RM), Latina

Artsupp è un portale dedicato alle istituzioni culturali e a tutte le novità del mondo dell'arte e dei musei italiani, per far conoscere le mostre in corso e le diverse collezioni. Alcuni Luoghi della Cultura selezionati saranno dotati, per primi, di uno strumento innovativo così da gestire online la comunicazione del proprio patrimonio culturale.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Museo civico di Alatri**
- **Museo archeologico delle Necrepoli rupestri di Barbarano Romano**
- **Museo civico Ianuvino**
- **Museo civico Duilio Cambellotti**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Artsupp offre gratuitamente alle istituzioni culturali uno spazio web, per potenziare l'interazione e la comunicazione con il pubblico.

BENEFICIARIO: **Restart srl**
INVESTIMENTO: **€ 101.670**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 81.336**

www.rest-art.org/artsupp-la-nuova-piattaforma-per-i-luoghi-della-cultura/



6

AUDIOBIKE

Parco naturale dei Monti Aurunci (LT), Lubriano (VT)

Valorizzazione del patrimonio storico e naturalistico della via Appia Antica – nel tratto del valico dei Monti Aurunci, tra Fondi e Itri – e del Museo naturalistico di Lubriano, attraverso tecnologie innovative associate alle attività di cicloturismo.
Una AudioBike multimediale per giovani e famiglie con bambini, in lingua italiana, inglese e spagnola accompagnerà i cicloturisti con narrazioni audio, interpretazioni multimediali, clip audiovisive, animazioni, giochi e realtà aumentata, nei punti più significativi del percorso.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- → **Via Appia Antica all'interno del Parco naturale dei Monti Aurunci**
- → **Museo naturalistico di Lubriano**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Integrare la conoscenza dei musei a cielo aperto con l'attività sportiva del cicloturismo; realizzare contenuti audiovisivi e utilizzare tecnologie di geolocalizzazione di precisione per collegare i ciclisti in movimento con i contenuti virtuali nelle aree interessate.

BENEFICIARIO: **SpaceEXE srl**
INVESTIMENTO: **€ 240.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 192.000**

www.spaceexe.com/it/audiobike-2/

7

CARAVAGGIO ESCAPE

CARAVAGGIO ESCAPE

Zagarolo (RM)

Sviluppare e reinterpretare i contenuti culturali attraverso la digitalizzazione e altre tecnologie innovative; realizzare un tour virtuale sul soggiorno di Caravaggio a Zagarolo che, nel 1606, fu ospitato dalla famiglia Colonna.
I testi, le illustrazioni e il luogo stesso diventano uno spazio interattivo in cui il visitatore può informarsi e conoscere la figura dell'artista.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Biblioteca comunale Giovanni Coletti**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Donare al visitatore un'esperienza dal carattere immersivo, educativo e culturale che unisca reale e virtuale; aumentare la visibilità della Biblioteca e migliorare la gestione delle risorse e dei servizi.

BENEFICIARIO: **The Unknown Creation srl**
INVESTIMENTO: **€ 84.992**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 67.994**

www.theunknown.it/caravaggio-escape



8

CASTRO: UNA CITTÀ, TANTE STORIE

Ischia di Castro (VT)

Collegare la collezione del Museo civico archeologico di Ischia di Castro con i luoghi dei ritrovamenti, in particolare nell'antica città di Castro, attraverso un percorso virtuale. Sarà possibile leggere le informazioni sui propri dispositivi mobili e porre delle domande, oltre a garantire modalità di lettura per persone con deficit di udito.
I prodotti multimediali saranno realizzati anche con il contributo dei minori ospiti della Casa Famiglia del paese e dei centri diurni, seguiti da educatori.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Parco archeologico Antica Castro**
- **Museo civico archeologico Pietro e Turiddo Lotti**

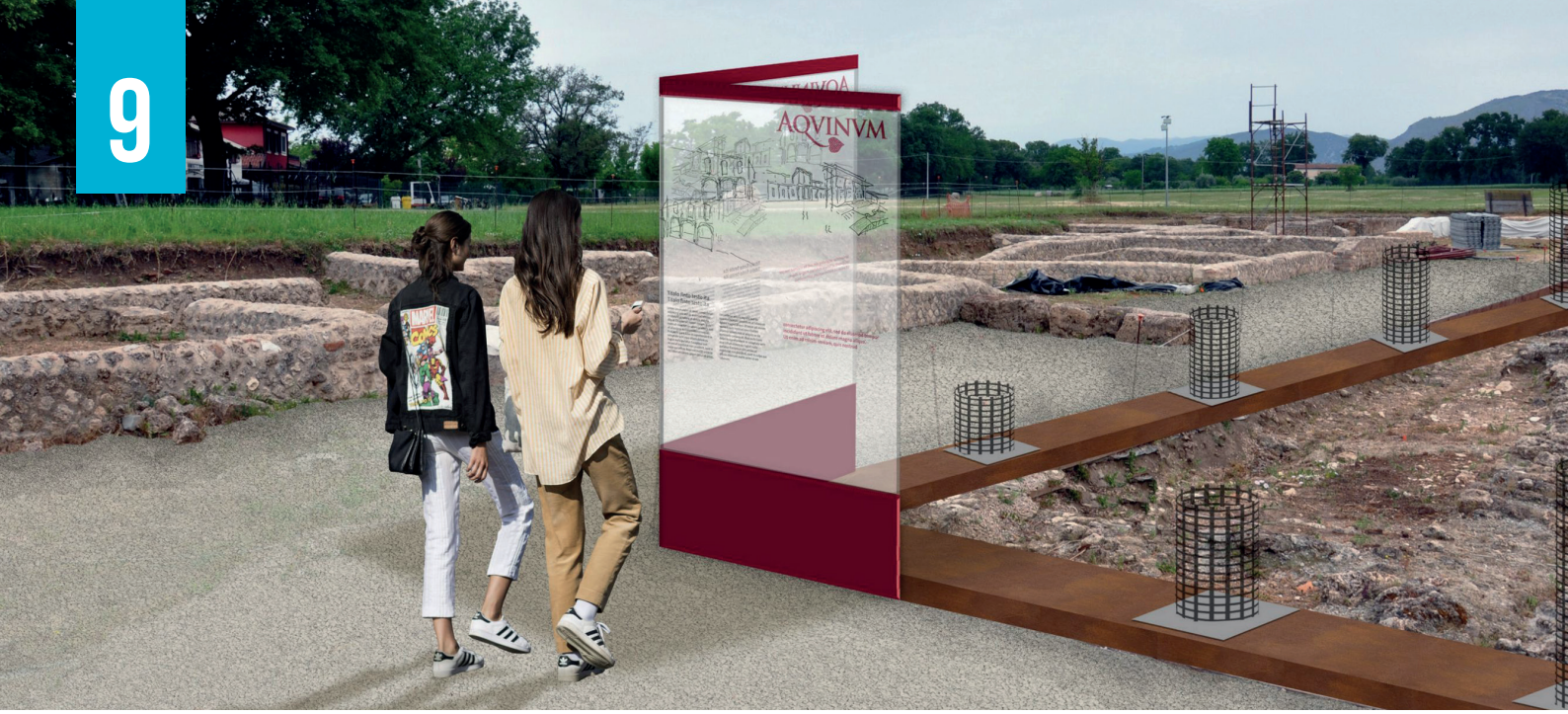
OBIETTIVI DEL PROGETTO

Stabilire una diretta collaborazione fra il Museo e il territorio, per contrastare l'emarginazione sociale dei più giovani.

BENEFICIARIO: **Cooperativa sociale Zoe in Rete contratto con Adamantic srl**
INVESTIMENTO: **€ 249.991**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 199.993**

www.coopzoe.it/component/k2/item/125
www.adamantic.io/castro/?lang=it

9



COMMUNICATING THE HERITAGE

Castrocielo (FR)

Spettacolarizzare l'esperienza archeologica e promuovere i contesti monumentali archeologici e storico-naturalistici, in linea con le nuove tendenze della comunicazione.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Area archeologica di Aquinum**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Valorizzare, attraverso uno progetto di comunicazione web e social, i beni archeologici della città romana di Aquinum.

BENEFICIARIO: **Cominio srl**
INVESTIMENTO: **€ 150.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 120.000**

www.cominiosrl.it/notizie/test-notizia



10

DIETRO LE FORME, OLTRE I COLORI

Roma

Nuove tecnologie per la Basilica di San Pietro in Vincoli, nello specifico: guida multimediale per la visita della basilica; traduzione multilingua dei testi epigrafici latini visualizzabile sulle epigrafi stesse, tramite dispositivo mobile; ricostruzione dell'interno della Basilica nel tardo medioevo da vedere direttamente sui dispositivi mobili; una sezione Virtual Class dedicata ad approfondimenti scientifici sulle opere esposte e ologrammi dei reperti archeologici.
Le informazioni non saranno raccontate come in una tradizionale audioguida, ma trasmesse in forma di risposta alle richieste del visitatore che avrà un ruolo attivo nel corso dell'itinerario.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Basilica di San Pietro in Vincoli**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Comunicare e promuovere il patrimonio culturale della Basilica di San Pietro in Vincoli con tecniche e modelli innovativi; far conoscere la storia millenaria della Basilica e creare nuove collaborazioni con altri istituti locali e nazionali.

BENEFICIARIO: **Land srl**
INVESTIMENTO: **€ 250.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 200.000**

www.landsrl.it/it/por-fesr-lazio-2014-2020

11



ETERNI ETRUSCHI

Blera, Norchia, Tuscania (VT)

Un itinerario virtuale sulla via Clodia – ossia la via antica che da Roma arrivava fino a Saturnia – che prevede le tappe nelle città etrusche di Blera, Norchia e Tuscania, utilizzando tecnologie multimediali.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Blera, Norchia e Tuscania**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Promuovere e valorizzare il patrimonio storico, culturale, archeologico, paesaggistico ed enogastronomico di Blera, Norchia e Tuscania.

BENEFICIARIO: **Hochfeiler srl in RTI con Barts srl**
PARTNERSHIP: **Centro interuniversitario di Ricerca per lo Sviluppo sostenibile (Cirps)**
INVESTIMENTO: **€ 147.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 117.600**

www.eternietruschi.it



EXPLORA18: I PRIMI 18 ANNI DI EXPLORA TRA EREDITÀ INDUSTRIALE, SAPERI ARTIGIANALI E NUOVE TECNOLOGIE

Roma

Explora18 è il progetto per celebrare i diciotto anni di Explora, il Museo dei Bambini di Roma, attraverso la realizzazione di una campagna di comunicazione a elevato valore aggiunto digitale; tre interventi ad alto valore tecnologico nel padiglione espositivo principale e nell'area esterna e cinque eventi finali dedicati a scuole e famiglie.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Explora, Museo dei Bambini di Roma**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Aumentare la visibilità del Museo attraverso dei supporti tecnologici per promuovere il patrimonio culturale e i servizi legati al turismo scolastico e familiare di Explora; migliorare i percorsi sensoriali per bambini 3-5 anni all'interno del padiglione espositivo principale; un nuovo percorso gioco per bambini 6-12 anni, per ricostruire digitalmente elementi del Museo e della città di Roma; rivisitazione dei pannelli storici del Museo, dal 1870 ai giorni nostri, attraverso audio guide e QR Code multi-lingua; avvicinamento delle famiglie alla storia e all'eredità industriale legata a Explora e al Borghetto Flaminio, per diffondere i saperi artigianali del Lazio fra le nuove generazioni.

BENEFICIARIO: **Museo dei Bambini SCS Onlus**
INVESTIMENTO: **€ 50.135**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 40.000**

www.mdbr.it/explora18-i-primi-18-anni-di-explora

13



FORME WEB TV (EX METROPOLIS)

Roma

La Web Tv gratuita, nata per produrre e divulgare contenuti culturali con particolare attenzione alle realtà locali e periferiche del Lazio, inaugura quattro canali tematici: arte, cinema, mosaico, didattica e approfondimenti.
Gli avvenimenti culturali vengono raccontati attraverso dei brevi filmati, dando voce anche a creazioni underground e coinvolgendo figure professionali locali e giovani.
Sono previsti anche due eventi l'anno nei diversi quartieri con concorsi a tema e mostre. Il primo quartiere storico a ospitare l'evento di apertura sarà Trastevere, nella sede di WeGil.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **WeGil**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Realizzare un portale web che sia un punto di riferimento, un vero e proprio archivio con contenuti focalizzati sul mondo contemporaneo; creare un polo professionale e redazionale centrato sui giovani; attivare collaborazioni con redazioni e imprese internazionali; raccontare i quartieri storici d'Italia e d'Europa attraverso lo sguardo di giovani artisti e reporter.

BENEFICIARIO: **Maiora srl**
INVESTIMENTO: **€ 254.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 198.314**

www.formewebtv.it



GOETHE BACK TO ROME

Roma

Uno spettacolo teatrale interattivo dove l'intellettuale e grande studioso, Johann Wolfgang von Goethe, è sulla scena in forma di ologramma. All'interno della Villa di Massenzio sulla via Appia Antica, il personaggio rivive con le parole di *Viaggio in Italia* ed *Elegie romane*, in cui descrive l'amore, l'arte, il suo rapporto con la classicità greco-romana, ma anche la botanica che studiò in Italia.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Villa di Massenzio**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Utilizzare nuove tecnologie per creare un format di spettacolo su un grande personaggio storico che possa essere rappresentato anche in altri territori; promuovere il patrimonio storico e culturale attraverso grandi eventi internazionali.

BENEFICIARIO: **Omnia Servizi srl in ATI con Maxima Film srl**
INVESTIMENTO: **€ 250.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 200.000**

www.omniaservizi.info/home

15

HISTORIA VERULARUM

TUTTA UN'ALTRA STORIA



HISTORIA VERULARUM: DAL MANOSCRITTO AL RACCONTO DI UNA CITTÀ

Veroli (FR)

Uso di tecnologie, come realtà virtuale e realtà aumentata, per promuovere una diversa esperienza di visita. Nello specifico sarà digitalizzata e catalogata una parte del patrimonio documentale delle biblioteche, privilegiando il materiale più a rischio di deterioramento e le testimonianze di archivio sulla storia del borgo. Inoltre, attraverso due App, una per la Biblioteca Giovardiana e il Museo, e un'altra per i palazzi e gli edifici storici ed ecclesiastici di Veroli, si potranno scoprire i luoghi poco conosciuti del borgo, coinvolgendo anche i più piccoli in una sorta di caccia al tesoro. Sviluppo dei siti web delle Biblioteche e del Museo.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- → **Biblioteca Giovardiana**
- → **Museo civico archeologico**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Promuovere il Museo, le biblioteche e gli altri luoghi del borgo attraverso le nuove tecnologie.

BENEFICIARIO: **Inera srl**
PARTNERSHIP: **Istituto centrale per il Catalogo unico delle Biblioteche italiane e per le Informazioni bibliografiche (Iccu)**
INVESTIMENTO: **€ 168.012**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 134.409**

www.inera.it/historia-verularum-dal-manoscritto-al-racconto-di-una-citta



16

ICANP – INTEGRATED CULTURAL ANALYSIS NEURAL PLATFORM

Frascati, Palestrina, Valmontone, Zagarolo (RM)

Una piattaforma e una App per offrire servizi capaci di valorizzare il patrimonio culturale di musei e aree archeologiche e per promuovere eventi. Nuovi strumenti narrativi per conoscere specifici punti di interesse.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Museo tuscolano**
- **Museo Casa natale di Giovanni Pierluigi da Palestrina**
- **Museo di Palazzo Doria Pamphilj**
- **Museo demoantropologico del Giocattolo**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Valorizzare i Luoghi della Cultura del territorio dei Castelli Romani; promuovere eventi e performance artistiche; potenziare il collegamento fra le diverse strutture e altre a livello internazionale; creare un brand turistico locale coinvolgendo l'artigianato e le attività imprenditoriali del settore alberghiero e della ristorazione.

BENEFICIARIO: **Sigma Consulting srl in ATI con Neural Research srl**
INVESTIMENTO: **€ 250.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 182.171**

www.sigmaconsulting.it/it/ricerca-sviluppo/icanp

17



IDM – INTERACTIVE DIGITAL MUSEUM

Zagarolo (RM)

Attraverso la piattaforma software IDM, operatori culturali, esperti, gestori e direttori di musei e parchi a tema potranno sviluppare App per smartphone e tablet e offrire ai visitatori sistemi di gioco, di ruolo e avventura, e guide interattive per rendere i percorsi di visita più coinvolgenti.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Museo demoantropologico del Giocattolo**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Rilanciare i musei tradizionali attraverso soluzioni informatiche, App, sistemi di gioco e digitalizzazione, inclusa la modellazione 3D di manufatti, contenuti ed elementi storici, artistici, culturali e architettonici; favorire una visita al Museo in cui l'esperienza reale e quella virtuale siano perfettamente integrate.

BENEFICIARIO: Sicheo srl
INVESTIMENTO: € 179.956
CONTRIBUTO REGIONALE: € 143.965

www.sicheo.com/idm-interactive-digital-museum



18

INTERACTIVE DIGITAL RESURRECTION

Roma

Un percorso di visita multisensoriale nel Museo Laboratorio della Mente della Asl Roma 1, al piano terra del VI padiglione dell'ex ospedale psichiatrico Santa Maria della Pietà. Il progetto impiegherà audio-guide multilingua e strutture olografiche interattive sviluppate secondo il brevetto italiano 000141641 2 - OLOS®. Un viaggio immersivo nella storia dell'istituzione manicomiale per sviluppare una riflessione sui concetti di normalità e devianza e sulla follia di grandi personalità del passato.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Museo Laboratorio della Mente, Santa Maria della Pietà**

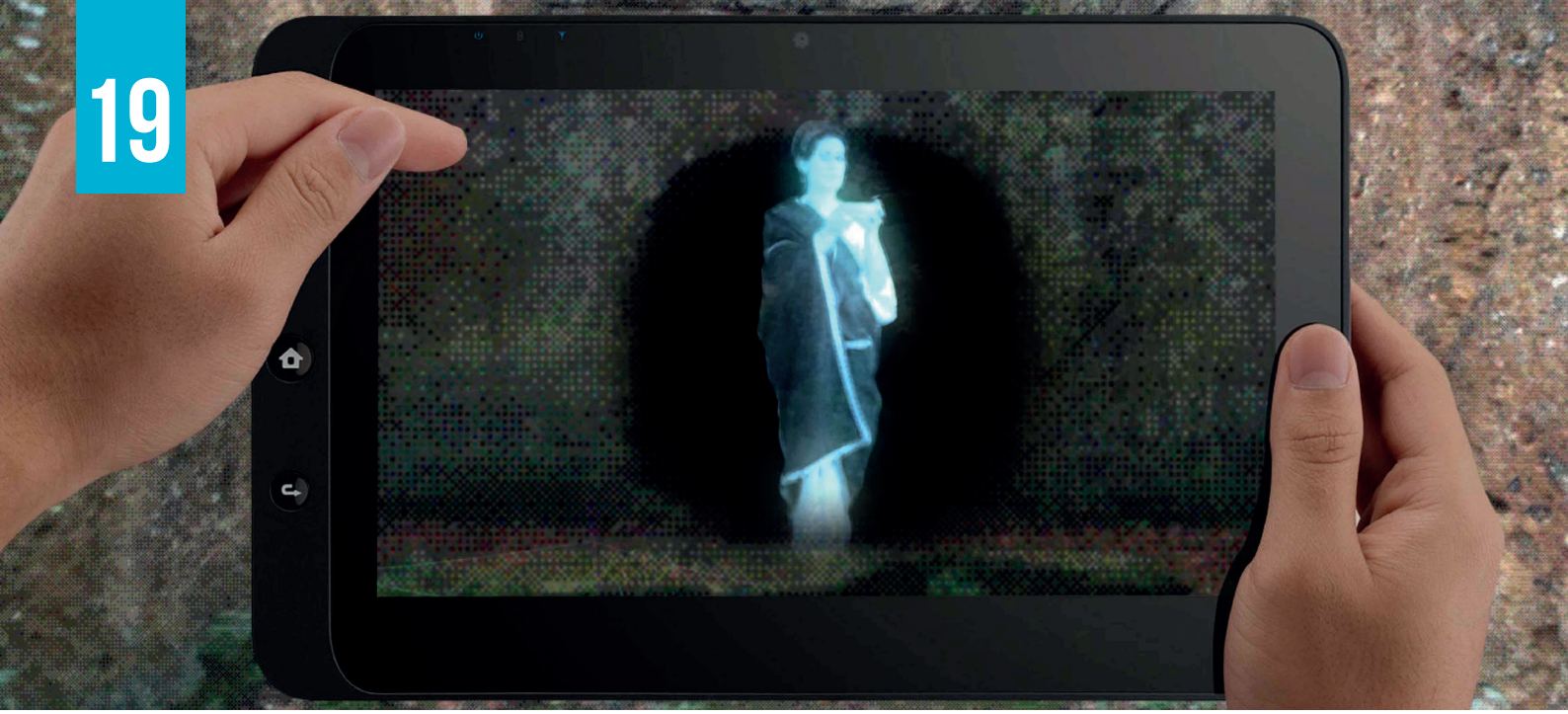
OBIETTIVI DEL PROGETTO

Attirare un maggior numero di turisti; creare nuove collaborazioni didattiche; costruire un percorso di intrattenimento fedele alla storia del luogo e incentivare l'internazionalizzazione.

BENEFICIARIO: **Voice Professionals Italy srls**
INVESTIMENTO: **€ 176.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 140.800**

www.voiceproitaly.com

19



ITALIANAVIGATOUR – CITTÀ D'ETRURIA

Barbarano Romano (VT), Castiglione in Teverina (VT), Cerveteri (RM)

Realizzare contenuti multimediali, promuovere il territorio e il tessuto produttivo locale delle aree archeologiche delle Necropoli etrusche di Cerveteri, delle Necropoli etrusche rupestri del Parco regionale Marturanum e dell'insediamento etrusco di Sermugnano, a Castiglione in Teverina. Aumentare il flusso dei visitatori e promuovere l'imprenditoria locale rivolta al turismo attraverso una App e contenuti multimediali.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Necropoli etrusche della Banditaccia e delle Onde Marine**
- **Necropoli etrusche rupestri di San Giuliano, Parco regionale Marturanum**
- **Insediamento etrusco di Sermugnano**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Potenziare e rilanciare i territori; favorire processi di collaborazione a livello nazionale e internazionale e attirare l'attenzione di nuovi finanziatori.

BENEFICIARIO: Archeomatica srls
INVESTIMENTO: € 140.381
CONTRIBUTO REGIONALE: € 112.304

www.archeomatica.eu/limpresa-fa-cultura

K-NOW
chiavi di conoscenza

20

alla scoperta delle radici dell'Europa



K-NOW SAN BENEDETTO

Poggio Bustone (RI), Vicovaro (RM), Subiaco (RM), Collepardo (FR)

Il progetto prosegue l'intervento K-now Rieti, per valorizzare attraverso strumenti tecnologici innovativi alcuni tratti del Cammino di San Benedetto: Poggio Bustone, Vicovaro-Mandela, Subiaco e Trisulti. Si parte da Poggio Bustone, dove il Cammino di San Benedetto incontra quello di San Francesco e prosegue per il Lago del Turano e l'Abbazia di Santa Maria del Piano. Il secondo punto tappa è Vicovaro Mandela e la stazione successiva è Subiaco, uno dei luoghi più importanti per l'esperienza benedettina. L'itinerario continua fino al borgo medievale di Collepardo e all'interno della Selva d'Ecio, raggiungendo la Certosa di Trisulti. Infine, dal piazzale della Certosa, un percorso in discesa fra i boschi porta all'Eremo della Madonna delle Cese.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Cammino di San Benedetto**
- **Santuario di San Giacomo**
- **Convento di San Cosimato, Grotte Benedettine con la Cella del Santo e Acquedotto romano dell'acqua Claudia**
- **Monastero di San Benedetto o Santuario del Sacro Speco e Monastero di Santa Scolastica**
- **Pozzo d'Antullo**
- **Certosa di Trisulti**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Diffondere la conoscenza del patrimonio storico e culturale di un territorio attraverso tecniche di gioco-didattico; promuovere un format innovativo con possibilità di replica e applicazione in contesti territoriali diversi e favorire lo sviluppo economico del territorio.

BENEFICIARIO: **The Looking Glass Factory srl**
INVESTIMENTO: **€ 86.500**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 69.200**

www.knowcammini.it/san-benedetto

21



LA MEMORIA DI UN TERRITORIO, DALL'ARCHIVIO AL VIRTUALE

Roma, Fiumicino (RM)

Tre attività per implementare l'Ecomuseo del Litorale romano, formato dal Polo Ostiense e dal Polo di Maccarese:

- digitalizzare documenti cartacei, fotografici e audiovisivi dell'archivio;
- realizzare quindici video per i percorsi di visita;
- sviluppare un Virtual Museum su sito web per costituire un terzo polo ecomuseale, come fosse un viaggio nello spazio e nel tempo attraverso i secoli. Alle cartografie e immagini d'epoca si aggiungono anche le testimonianze di alcuni personaggi illustri e meno noti che hanno fatto la storia del territorio.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Ecomuseo del Litorale romano**
Polo Ostiense, Ostia Antica
Polo di Maccarese, Maccarese

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Valorizzare i due poli dell'Ecomuseo del Litorale romano a Ostia Antica e Maccarese e sviluppare un nuovo Polo ecomuseale virtuale.

BENEFICIARIO: **CRT - Cooperativa Ricerca sul Territorio**
INVESTIMENTO: **€ 19.840**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 15.872**

www.ecomuseocrt.it/?s=impresa+fa+cultura



22

LABORATORIO ERRANTE DI PACE E STORIA

Cassino (FR)

Realizzare un Cantiere Cultura capace di valorizzare il passato e la storia dei beni archeologici, architettonici e dei complessi monumentali presenti, ma anche un luogo in cui trovare tante informazioni sugli eventi bellici, oltre a filmati storici sul territorio.
Il Cantiere Cultura, ossia una struttura tecnologica al centro della città, possiede un software compatibile con qualunque dispositivo dotato di Wi-Fi. Collegandosi alla linea Wi-Fi, attraverso un QR Code o aprendo una pagina web, si potrà accedere a contenuti informativi di diverso formato.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Parco archeologico Casinum**
- **Rocca Janula**
- **Cimitero di guerra del Commonwealth**
- **Museo Historiale**
- **Cimitero militare polacco**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Incrementare le attività culturali e istituzionali per recuperare e valorizzare il patrimonio storico e ambientale della città, inserendolo al centro delle strategie di sviluppo del territorio e rafforzando il turismo locale.

BENEFICIARIO: **Teknoprogetti srl**
INVESTIMENTO: **€ 240.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 148.979**

www.tekno-progetti.it/progetti

23



LANCISIANA VIRTUAL LIBRARY

Roma

Far conoscere la storia e le 19.000 opere di carattere medico-scientifico della Biblioteca Lancisiana attraverso una visita multimediale interattiva. Grazie al dialogo tra l'infrastruttura tecnologica HI® e i device, sincronizzati sulla propria lingua, il visitatore deciderà come far procedere la narrazione e su quali argomenti focalizzarsi.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Biblioteca Lancisiana**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Favorire la creazione di un polo biblio-museale con nuove modalità di accesso agli spazi e ai contenuti; realizzare un prodotto multisistema riproducibile in altri Luoghi della Cultura; attirare un maggior numero di visitatori; stabilire una connessione con altre realtà biblio-museali, luoghi culturali, istituzioni scolastiche e universitarie e incentivare l'internazionalizzazione.

BENEFICIARIO: **Lozzi Publishing srl**
INVESTIMENTO: **€ 249.710**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 199.768**

www.lozzipublishing.com/2020/09/lancisiana-virtual-library.html



24

LIVE ART – PYRGI

Santa Marinella (RM)

Valorizzare l'area archeologica di Pyrgi – ossia la città portuale etrusca collegata all'antica Caere, oggi Cerveteri. Il Castello di Santa Severa torna così non solo a far rivivere la sua storia, ma anche a renderla più comprensibile al pubblico grazie ad alcuni performer.
Inoltre, i format narrativi offrono la possibilità di una comunicazione interattiva capace di coinvolgere gli spettatori e di favorire la divulgazione culturale e scientifica.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Area archeologica di Pyrgi**
- **Complesso monumentale del Castello di Santa Severa**
- **Museo del Mare e della Navigazione antica**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Realizzare uno strumento di visita interattiva e coinvolgente del sito di Pyrgi, dove il visitatore possa rivivere la vita e il ruolo del Castello nel suo momento di massimo splendore.

BENEFICIARIO: **Ecubit srl**
INVESTIMENTO: **€ 226.300**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 69.547**

www.ecubit.it/innovazione/

25



LUOGHI DELLA CULTURA – CITTÀ DI FONDAZIONE DEL LAZIO

Aprilia (LT), Colleferro (RM), Guidonia (RM), Latina, Pomezia (RM), Pontinia (LT), Sabaudia (LT)

I centri urbani definiti Città di Fondazione – edificati negli anni Trenta del Novecento in base a un progetto unitario – sono i protagonisti di un ciclo di sette documentari, di 24 minuti ciascuno, che pongono l'accento sui fenomeni storici e culturali legati all'antropizzazione, all'immigrazione nel territorio della bonifica e agli aspetti artistici collegati alla fondazione dei nuovi centri urbani.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

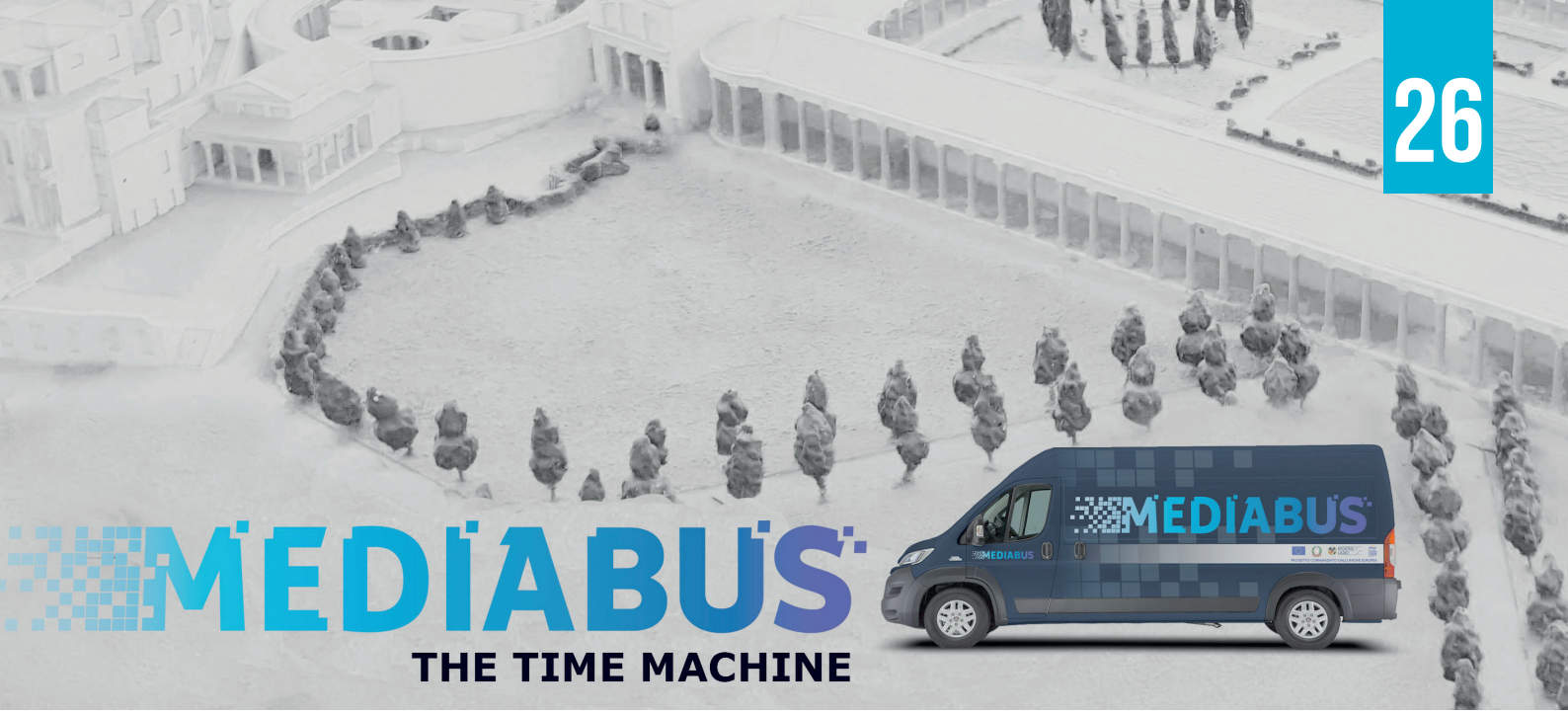
→ **Città di Fondazione del Lazio: Aprilia, Colleferro, Guidonia, Latina, Pomezia, Pontinia, Sabaudia**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Realizzare un progetto divulgativo adatto alla messa in onda televisiva e alla trasmissione in sale e poli della cultura sul territorio. Affiancati a una campagna promozionale, i video realizzati potranno diventare uno strumento di didattica e narrazione storica.

BENEFICIARIO: **BWEB srl**
INVESTIMENTO: **€ 73.400**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 58.720**

www.piccolagrandeitalia.tv/blog/luoghi-della-cultura-citta-di-fondazione-del-lazio-un-nuovo-progetto-firmato-bweb
www.bweb.media/2021/01/11/luoghi-della-cultura-citta-di-fondazione-del-lazio-un-nuovo-progetto-firmato-bweb/



MEDIABUS
Tivoli (RM)

Sviluppare un nuovo modello di promozione del territorio basato su un insieme di tecnologie multimediali costituite da:
- un van multimediale navetta per collegare Villa Adriana, il Tempio di Ercole vincitore e Villa d'Este (siti dell'Istituto autonomo Villa Adriana e Villa d'Este – VA.VE.) e per collegare Roma e i siti del VA.VE.;
- un van multimediale rilocabile, per approfondimenti su specifici monumenti;
- un'infrastruttura basata su tablet e smartphone, dotata di una App con tracciamento all'aperto di percorsi tematici.

Con Mediabus, durante il tragitto, il visitatore sarà informato in anticipo della storia, delle tradizioni e degli aspetti culturali del sito. Un allestimento dedicato consentirà a turisti anziani e con disabilità di raggiungere siti culturali e archeologici in modo sicuro e di poter realizzare una visita multimediale del sito culturale.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI
- → **Villa Adriana**
- → **Villa d'Este**
- → **Santuario di Ercole vincitore**

OBIETTIVI DEL PROGETTO
Realizzare un nuovo modo di fare turismo e di conoscere le ricchezze del patrimonio culturale, anticipando la visita con un contenuto multimediale su storia, tradizioni e aspetti culturali.

BENEFICIARIO: **Superelectric srl**
PARTNERSHIP: **Società Cooperativa Culture - Coopculture**
INVESTIMENTO: **€ 236.900**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 168.333**

www.superelectric.it/mediabus.html



27

MEMO-RIE. LUOGHI COMUNI, STORIE DIVERSE

Rieti

Il progetto è dedicato alla Biblioteca Paroniana di Rieti nel complesso monastico di Santa Lucia, che è parte dell'Organizzazione bibliotecaria regionale (Obr) e del Sistema territoriale integrato dei Musei e delle Biblioteche dell'Alta Sabina (Simbas).
Alcuni dei documenti conservati nella Biblioteca saranno il punto di partenza per visitare la città, aumentando l'interesse per l'area, promuovendo nuovi flussi turistici, permettendo al visitatore di approfondire gli argomenti di interesse con il supporto di dispositivi tecnologici.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Biblioteca Paroniana**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Partire dal patrimonio di circa 140.000 volumi a stampa, fotografie, video, cartoline e altro materiale video della Biblioteca Paroniana per far conoscere la città di Rieti, facendo aumentare il flusso turistico, favorire nuovi investimenti, influire sui livelli occupazionali e sulle imprese locali del settore.

BENEFICIARIO: **Komedia srl**
INVESTIMENTO: **€ 138.434**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 108.871**

www.komedia.it/portfolio/27-memorie



28

MUSA – MUSEI 3.0: VIVERE IL PASSATO VIRTUALMENTE

Fara Sabina (RI)

L'obiettivo è coinvolgere il visitatore attraverso realtà aumentata, virtuale e video mapping per creare un'occasione ludica di apprendimento e di maggiore comprensione del patrimonio culturale del Lazio. Il progetto, realizzato nel Musaf di Fara Sabina, consentirà nuove modalità di accesso.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Museo civico archeologico**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Realizzare un approccio innovativo che crei un interesse maggiore verso la conoscenza dei centri antichi del Lazio e della loro storia, un'occasione per visitare le località del territorio e contribuire al loro sviluppo economico.

BENEFICIARIO: **H501 srl in ATS con Optima Solutions srl**
INVESTIMENTO: **€ 247.100**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 197.680**

www.h501.it/mu-sa/

29

MU.V. IN ROCCA – MUSEO VIRTUALE IN ROCCA

Rocca di Papa (RM)

Realizzare un museo virtuale, ossia una piattaforma software, per far comunicare gli utenti con il Museo e, in un secondo momento, con enti di ricerca e altre strutture della rete Museum Grand Tour, per visitare gli spazi in modalità virtuale.
Inoltre, attraverso il portale web o una App sarà possibile accedere ad aree chiuse al pubblico per motivi di sicurezza, come le sale in cui si trovano macchinari costosi e delicati.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Museo geofisico**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Un museo virtuale per accogliere un pubblico più vasto, anche con disabilità, e per creare un nuovo strumento di comunicazione con i visitatori da estendere a tutto il circuito Museum Grand Tour.
Lo scopo è soprattutto educativo con contenuti e percorsi didattici per studenti delle scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado.

BENEFICIARIO: **Health Information Technology srl**
INVESTIMENTO: **€ 121.487**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 75.120**

www.hit.srl/muvinrocca.php



Foto a cura dell'associazione culturale fotografica AL3PHOTO

MUSCHOLAR

Colleferro (RM), Latera (VT)

Questo progetto vuole promuovere luoghi ed eventi culturali fra gli studenti e le loro famiglie, attraverso l'utilizzo di tecnologie innovative, come la realtà aumentata e la gamification. Muscholar prevede la realizzazione di una App, un sito web, un gioco a squadre on line e un meccanismo di raccolta punti, gestito dai docenti degli istituti scolastici che aderiscono all'iniziativa per assegnare diversi tipi di premi.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Museo civico delle Telecomunicazioni**
- **Rifugi antiaerei della Seconda guerra mondiale**
- **Museo della Terra**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Promuovere iniziative culturali per gli studenti delle scuole secondarie di primo e di secondo grado e per le loro famiglie – soprattutto nei periodi extrascolastici – e creare un ecosistema digitale per far conoscere meglio e in modo più immediato le opere d'arte.

BENEFICIARIO: **Algoritmi srl**
PARTNERSHIP: **Istituto tecnico statale San Cannizzaro (Colleferro)**
INVESTIMENTO: **€ 151.600**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 121.280**

www.algoritmi.eu/it-it/muscholar.aspx

31



MUSEO DELLE MERAVIGLIE – MUSEUM OF WONDERS

Canepina (VT)

Realizzare attività culturali e artistiche come momenti di incontro e confronto, anche con riferimenti al passato e a tradizioni meno conosciute, su due temi principali: le feste popolari e il carnevale con le farse e le rappresentazioni di strada, e i mestieri tradizionali del Lazio.
Sono anche previsti: uno spettacolo dal vivo immersivo in cui lo spettatore è al centro dell'azione, e una mostra, in cui tutto lo spazio è concentrato in una scena semisferica e si anima per un percorso visivo come fosse uno spettacolo.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Museo delle Tradizioni popolari**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Rinnovare i percorsi culturali tradizionali con la tecnologia digitale e multimediale, per sperimentare un rapporto diverso con il pubblico, valorizzare il patrimonio del Museo e far aumentare l'affluenza di visitatori.

BENEFICIARIO: **Khora srl in ATS con L.P.M. srl**
INVESTIMENTO: **€ 162.563**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 130.050**

www.khorateatro.it/museum-of-wonders
www.lpmonline.it/museum-of-wonders/



MUSEQ
Roma

Animare il rione come luogo di interesse culturale, turistico e commerciale, in cui potenziare il rapporto con i Musei più rappresentativi della storia e del territorio dell'Esquilino.
Per realizzare il progetto sarà utilizzata la piattaforma Encore che propone una metodologia e un sistema per accedere, riutilizzare e valorizzare le risorse culturali digitali, partendo dalle scienze umanistiche e tecnologie Ict.
Encore sarà integrata con una App per tracciare gli utenti e dare informazioni, attraverso sistemi di supporto al Proximity Cultural Marketing di tipo Beacon o QR Code.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI
- → **Museo nazionale romano, Palazzo Massimo**
- → **Musei capitolini, Centrale Montemartini**

OBIETTIVI DEL PROGETTO
Creare un nuovo modello di interazione fra il Museo e le associazioni del rione, per sostenere la vita culturale del quartiere attraverso nuovi eventi, storie e narrazioni.

BENEFICIARIO: **M.E.T.A. srl**
INVESTIMENTO: **€ 250.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 200.000**

www.gruppometa.it/it/238/news/574/museq-esquilino-dal-museo-al-rione

33



MUSICA IN BELLEZZA

Soriano nel Cimino (VT)

Un evento multimediale per ospitare a Palazzo Chigi Albani un artista italiano ascoltato dai più giovani e far scoprire alle nuove generazioni una destinazione turistica poco conosciuta, con una ricaduta positiva sull'economia locale. Il concerto sarà trasmesso anche in diretta via web.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Palazzo Chigi Albani**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Valorizzare Soriano nel Cimino; far rivivere ai più giovani un palazzo storico e comunicare le bellezze di un territorio attraverso il web.

BENEFICIARIO: LOVE IT-DMC srl
INVESTIMENTO: € 232.222
CONTRIBUTO REGIONALE: € 185.777

www.loveit-dmc.com/musica-in-bellezza



34

NECROPOLI: TUSCANIA PERDUTA

Tuscania (VT)

Valorizzare la Necropoli della Peschiera – a nord della città di Tuscania – che è parte del sistema Città di Etruria, ossia l'insieme di testimonianze archeologiche etrusche nel medio e alto Lazio.
Nel 2018, l'amministrazione comunale con l'associazione Gruppo archeologico Città di Tuscania e la collaborazione del Centro interdipartimentale SAPeri&Co dell'Università di Roma La Sapienza, ne ha previsto il recupero e la valorizzazione, per garantire un'esperienza culturale, dinamica ed educativa attraverso l'utilizzo di nuove tecnologie.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Necropoli della Peschiera**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Promuovere la Necropoli della Peschiera e tutta la città di Tuscania attraverso soluzioni tecnologicamente avanzate.

BENEFICIARIO: **Time 4 Fun srl**
PARTNERSHIP: **Centro interdipartimentale SAPeri&Co dell'Università di Roma La Sapienza, Gruppo archeologico Città di Tuscania**
INVESTIMENTO: **€ 178.606**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 142.884**

www.time4fun.it/it/Tuscania-Perduta

35



NIVIAM – NINFA, VIAGGIO NEL MEDIOEVO

Cisterna di Latina (LT)

Il progetto, grazie all'utilizzo di nuove tecnologie, ha l'obiettivo di rendere ancora più piacevole la visita nel Giardino di Ninfa, oltre a ricreare maggior equilibrio fra il patrimonio edilizio medievale e quello naturalistico. I due percorsi previsti sono:

- La città giardino, fedele a quello attuale, ma con maggiori descrizioni delle specie naturali e della storia del giardino;
- La città medievale, per ricostruire l'antico tessuto urbano della città medievale, attraverso una narrazione interattiva.

Nella sacrestia di San Giovanni è prevista una sala immersiva per conoscere le antiche forme urbane della città medievale, attraverso consultazioni interattive multimediali e proiezioni amplificate da esperienze musicali.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Giardino di Ninfa**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Migliorare la gestione degli accessi al Giardino di Ninfa, per garantire un aumento dei visitatori, ma senza compromettere l'ecosistema del luogo.
Il progetto prevede anche la redazione di un libro, una narrazione con dei contenuti in realtà aumentata e la App NiViaM.

BENEFICIARIO: Archa srl
INVESTIMENTO: € 91.214
CONTRIBUTO REGIONALE: € 72.971

www.archaprogetti.com/giardino-di-ninfa-niviam



36

NUOVE MODALITÀ DI VISITA AL MUSEO DI SCULTURA ANTICA GIOVANNI BARRACCO

Roma

Digitalizzare il patrimonio del Museo attraverso la tecnologia Light Fidelity (LiFi), ossia una luce emessa dai led, regolata in modalità on-off, consente la trasmissione di dati direttamente dal corpo luminoso LiFi al dispositivo mobile, dotato di telecamera.
La luce dei faretti LiFi sulle opere più significative ha un codice univoco associato che viene riconosciuto dai dispositivi mobili, tramite una App, per accedere così al contenuto multimediale descrittivo dell'opera o al percorso di visita da compiere.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Museo di Scultura antica Giovanni Barracco**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Aumentare il numero dei visitatori e consentire alle persone con disabilità di poter effettuare il percorso nel museo con facilità; migliorare la qualità e la varietà dei contenuti e modularla anche in base al riscontro dei visitatori.

BENEFICIARIO: To Be srl in ATI con Tecnoelectric srl e DB Ingegneria per l'Immagine srl
INVESTIMENTO: € 221.370
CONTRIBUTO REGIONALE: € 177.096

www.tobe-srl.it/portfolio/museo-barracco/

37



NUOVO SISTEMA IMMERSIVO E INTERATTIVO FINALIZZATO AL COINVOLGIMENTO ESPERIENZIALE E ALLA DIFFUSIONE DEI CONTENUTI DEL MUSEO CIVICO DI ZOOLOGIA DI ROMA IN MODALITÀ DI VISUAL STORYTELLING E DI ICONOGRAFIA INTERATTIVA

Roma

Promuovere contenuti multimediali e interattivi, per far conoscere in modo più immediato i contenuti culturali del Museo, oltre ad aumentare lo spazio espositivo attuale e il coinvolgimento dei visitatori di ogni età.
I reperti prendono vita e dialogano con i visitatori che, attraverso i sistemi multimediali, possono approfondire concetti, visualizzare storie, vivere esperienze e interagire con alcuni protagonisti della zoologia.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Museo civico di Zoologia**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Realizzare un'animazione a scopo didattico per la collezione ornitologica, la sala Arrigoni degli Oddi, la sala dei rettili e degli anfibi, la sala degli scheletri, la sala della balena; interventi sonori in alcune sale per riprodurre i diversi habitat; integrare sistemi di realtà virtuale o aumentata, per rendere accessibili le risorse museali a particolari utenze, con specifica attenzione a persone con disabilità e per consentire percorsi di apprendimento dedicati.

BENEFICIARIO: Logos Centro Studi srl
INVESTIMENTO: € 227.850
CONTRIBUTO REGIONALE: € 181.000

www.centrostudilogos.info/it/comunicazione-visuale-ed-esperienze-interattive-per-il-museo-di-zoologia-di-roma



38

OLOS®VISIT
Formello (RM)

Creare un simulatore ambientale olografico dove i personaggi interagiscono con il pubblico, una sorta di portale del tempo per rivivere il passato. Il Museo dell'Agro Veientano rivive in tutta la sua ricchezza storica e culturale con alcuni personaggi emblematici dell'antichità fino all'età contemporanea, ricreati da attori professionisti e presentati in forma olografica. La riproposizione di testi letterali, storici, filosofici e musicali permette di diversificare l'offerta informativa.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI
→ **Museo dell'Agro Veientano**

OBIETTIVI DEL PROGETTO
Sviluppare tecniche e modelli innovativi per far conoscere il patrimonio culturale e dei servizi turistici, oltre a realizzare eventi e performance artistiche.

BENEFICIARIO: **Dida srl in ATI con Cultorale scarl**
INVESTIMENTO: **€ 243.548**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 194.835**

www.dida.srl/olosvisit/olosvisit.html
www.cultorale.it/IT/progetti.html

39



PAGINE ANIMATE

Monti Prenestini (RM)

Percorsi educativi con l'utilizzo di tecnologie, per promuovere la cultura locale anche fra le nuove generazioni, in particolare per sostenere il Sistema bibliotecario dei Monti Prenestini, digitalizzando le fonti della sezione locale. Per coinvolgere le giovani generazioni, un video cartoon riproduce un percorso ottocentesco per conoscere la storia e la vita in alcuni comuni della zona.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Sistema bibliotecario dei Monti Prenestini**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Promuovere e sostenere il Sistema bibliotecario dei Monti Prenestini in tutto il territorio, integrando i servizi specifici gestiti dalle biblioteche con i servizi indirizzati a minori e famiglie, gestiti dalla Cooperativa, come centri di aggregazione, progetti nelle scuole, eventi, progetti di lettura al nido.

BENEFICIARIO: **Le Ginestre Onlus Società cooperativa sociale a r.l. in ATS con Arcobaleno Società cooperativa sociale sanitaria a r.l. Onlus e Palladioschool srls**
PARTNERSHIP: **Circolo culturale prenestino Roberto Simeoni; Istituto comprensivo via Matteotti 11, Cave; Istituto comprensivo Giuseppe Garibaldi, Genazzano; Istituto Istruzione superiore Renato Cartesio, Olevano Romano; Istituto comprensivo Karol Wojtyla, Palestrina; Istituto comprensivo San Cesareo.**
INVESTIMENTO: **€ 99.979**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 79.837**

www.leginestreonlus.it/web/index.php/progetti-finanziati/pagine-animate-finanziato-dalla-regione-lazio



40

PRE.GIO – THE LOGIC MUSEUM SYSTEM

Capranica Prenestina, Cave, Gerano, Pisoniano, Saracinesco (RM)

Realizzare un viaggio interattivo alla scoperta del territorio, attraverso la rappresentazione di personaggi olografici e un contenuto audiovisivo interattivo. Attraverso dei nuovi filmati è l'utente stesso a decidere come far proseguire la narrazione in base ai propri interessi.
HI® - HUMAN INTERFACE; brevetto europeo OLOS®; metodologia LOGIC[script]®; audioguide in attivazione automatica e video-sincronizzazione multilingua.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Museo civico naturalistico dei Monti Prenestini**
- **Museo civico Lorenzo Ferri**
- **La Casa delle Antiche Scatole di Latta**
- **Museo della Canapa**
- **Museo civico del Tempo**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Attirare un maggior numero di visitatori nei musei con ricadute positive sul territorio; favorire la collaborazione fra diverse strutture e incentivare l'internazionalizzazione.

BENEFICIARIO: **Studio Colosseo srl in ATI con Blue Cinema TV srl**
INVESTIMENTO: **€ 223.000**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 176.619**

www.studiocolosseo.com/projects

41



PRIVERNUM COLLECTION – INTRECCI DI STORIA

Priverno (LT)

Con il brand Privernum Collection, la collaborazione di artigiani e maestranze locali e con il coinvolgimento del Liceo artistico Teodosio Rossi di Priverno, saranno realizzati accessori e gioielli ispirati al ricco patrimonio culturale della città di Priverno, in particolare a quello custodito nei musei e nell'area archeologica.
Le creazioni saranno prodotte con materiali e lavorazioni di alto artigianato come, ad esempio, lavorazione della stramma, ricamo tradizionale, tessitura, stampa serigrafica tradizionale, oreficeria e ceramica, a forte connotazione territoriale.
Sarà applicato un nuovo modello di comunicazione e marketing, oltre all'allestimento di una mostra temporanea multimediale intitolata *Intrecci di Storia,* nell'infermeria del borgo medievale di Fossanova.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Area archeologica di Privernum**
- **Museo archeologico**
- **Museo medievale**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Comunicare la cultura attraverso la moda; realizzare un nuovo modello di filiera tra soggetti pubblici e privati; allestire la mostra multimediale *Intrecci di Storia* come format da esportare.

BENEFICIARIO: **Terra Mia di Lisa Tibaldi Grassi**
PARTNERSHIP: **Ente Parco dei Monti Aurunci**
INVESTIMENTO: **€ 156.050**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 124.840**

www.lisatibalditerramia.com/pages/bandi-vinti-e-contributi-ricevuti



42

SUBIACO E IL CAMMINO DI SAN BENEDETTO

Montecassino (FR), Subiaco (RM)

Un progetto che parte da Subiaco per percorrere il Cammino di San Benedetto attraverso la realtà virtuale, il videogioco e le installazioni 3D, per avvicinare anche i più piccoli a questo lungo itinerario. Le tecnologie al servizio dei beni culturali permetteranno di visitare virtualmente dei luoghi culturali, altrimenti indisponibili o non accessibili alle persone con disabilità.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

- **Cammino di San Benedetto**
- **Polo museale della Rocca di Subiaco**
- **Sacro Speco di Subiaco**
- **Abbazia di Montecassino**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Valorizzare i Luoghi della Cultura coinvolti e il Cammino di San Benedetto; sviluppare contenuti culturali innovativi nel settore dell'audiovisivo; migliorare il percorso e renderlo più accessibile alle persone con disabilità; rendere le imprese locali più competitive; promuovere gli artisti, gli artigiani e i produttori della zona; promuovere il turismo e il folclore legato al Cammino di San Benedetto.

BENEFICIARIO: **Visual Arte srl**
INVESTIMENTO: **€ 250.100**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 200.000**

www.visualarte3d.it



43

TREVIGNANO: VIAGGIO NEL PASSATO CON GLI OCCHI DEL FUTURO

Trevignano Romano (RM)

Coinvolgere visitatori di tutte le età e far conoscere il Museo attraverso la realtà virtuale, con l'utilizzo di schermo, casco, proiettore 3D e ologramma. Il progetto punta a realizzare un modello, replicabile in altri contesti, per valorizzare i beni culturali attraverso l'uso di tecnologie innovative.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Museo civico etrusco-romano Gregorio Bianchini**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Garantire e aumentare la qualità dei servizi e l'interazione continua con i visitatori.

BENEFICIARIO: **Media Technology srl**
INVESTIMENTO: **€ 161.335**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 129.068**

www.mediatechnology.it/regionelazio



44

UNIVERSAL DESIGN & ICT PER LA VILLA DI MASSENZIO

Roma

Un progetto per valorizzare la Villa di Massenzio lungo l'Appia Antica con soluzioni innovative utilizzabili anche da persone con disabilità. Saranno realizzati un video introduttivo per la visita della Villa e pannelli visuo-tattili, per descrivere la via Appia Antica e i monumenti presenti sul tracciato.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **via Appia Antica, Villa di Massenzio**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Sviluppare prodotti multimediali con tecniche e modelli innovativi per far conoscere meglio il patrimonio culturale; utilizzare plastici e tecnologie a rilievo per garantire l'accesso alle persone con disabilità.

BENEFICIARIO: ARCHIMEDIA 181 srls
PARTNERSHIP: Associazione Disabili visivi Onlus
INVESTIMENTO: € 53.199
CONTRIBUTO REGIONALE: € 42.559

www.archimedia181.it/limpresa-fa-cultura

45



UTOPIA DEMOCRATICA. UN PERCORSO DIGITALE E IMMERSIVO PER I LUOGHI DELLA DEMOCRAZIA. DALLE CARTE E DAI LIBRI DELLA FONDAZIONE BASSO

Roma

Il patrimonio librario e archivistico della Fondazione Lelio e Lisli Basso di Roma è focalizzato in particolar modo sulle origini e gli sviluppi della democrazia in età moderna e contemporanea. I nuovi percorsi virtuali storico-tematici, partendo dalla figura di Lelio Basso, padre costituente, hanno l'obiettivo di far conoscere le principali esperienze di democrazia in Italia e all'estero, coniugando tradizione e innovazione.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Archivio storico e Biblioteca della Fondazione Lelio e Lisli Basso**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Un nuovo approccio per conoscere uno straordinario patrimonio archivistico e bibliotecario, grazie alle più innovative tecnologie digitali legate al settore dell'audiovisivo.

BENEFICIARIO: **Business Value srl in RTI con DBW Communication srl**
PARTNERSHIP: **Polo del '900, Torino, Fondazione Circolo Rosselli, Fondazione Giangiacomo Feltrinelli, Associazione nazionale archivistica italiana (Anai), Organizzazione internazionale Italo-Latino Americana (Iila), The International Association of Labour History Institutions (Ialhi), Fundação José Maria Neves para a Governança (Fnmn), Cabo Verde, Museo de la Palabra y la Imagen (Mupi) (El Salvador)**
INVESTIMENTO: **€ 247.208**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 197.766**

www.businessvalue.it/utopia-democratica-un-percorso-digitale-e-immersivo-per-i-luoghi-della-democrazia-dalle-carte-e-dai-libri-della-fondazione-basso



VIAGGIO OLTRE I CONFINI: TRADIZIONE E TECNOLOGIA

Poggio San Lorenzo (RI)

Un progetto per valorizzare il territorio di Poggio San Lorenzo, una delle tappe del Cammino di San Francesco, attraverso lo sviluppo di esperienze immersive e la produzione di contenuti di testo e audiovisivi.
Il modello sarà articolato in due aree:

- otto differenti percorsi del sapere (storico-culturale, sociologico, religioso, agronomico, enogastronomico, naturalistico, faunistico, internazionale), da promuovere attraverso il sito, la App e i dispositivi di realtà virtuale e aumentata;
- sviluppo locale responsabile delle imprese locali.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Poggio San Lorenzo, tappa del Cammino di San Francesco; mura romane; area della vecchia via Salaria e Museo dell'Olio**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Riscoprire il patrimonio culturale; adottare un modello di sviluppo locale responsabile attraverso nuovi modelli organizzativi; sviluppare strumenti immersivi di conoscenza e di comunicazione.

BENEFICIARIO: **Eko Group srl**
PARTNERSHIP: **Associazione culturale Cammini dell'Arte, Comune di Poggio San Lorenzo, Azienda agricola Colle Berardino, Associazione Perfetta Letizia di Frate Leone, Associazione musicale Poggio San Lorenzo, Istituto di Studi sabini, Ecofattorie sabine Soc. coop. a r.l., Confederazione Produttori agricoli, Liceo statale Elena principessa di Napoli-Rieti, Slow Food Sabina, Giardino faunistico di Piano dell'Abatino Onlus, Francesco Mastroiaco Gmbh**
INVESTIMENTO: **€ 249.850**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 199.880**

www.ekogroup.net

47



VISEA – VISUALIZZAZIONE SEQUENZA ESECUTIVA DELL'AFFRESCO

Roma

Il progetto, ospitato nel Palazzo dei Conservatori, racconta la storia di un affresco in modo innovativo sia ricostruendo la sequenza temporale in cui è stato realizzato, attraverso lo studio delle giornate di esecuzione, sia ricorrendo a illustrazioni, dettagli fotografici, commenti testuali, audio e video e a elaborati multimediali sul percorso di esecuzione dell'artista.
La presentazione grafica – in 2D o 3D a seconda delle caratteristiche dell'opera – sarà affiancata da una narrazione divulgativa, ma senza tralasciare gli aspetti storico-scientifici.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Palazzo dei Conservatori, Musei Capitolini**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Realizzare un prototipo innovativo di visualizzazione dell'affresco che comprenda anche la sequenza temporale di esecuzione; proporre la medesima soluzione nei siti nazionali e internazionali, in cui sono presenti affreschi.

BENEFICIARIO: **Cbc-Conservazione Beni culturali soc. coop. in Ati con XTRUST srl e Nergal Consulting srl**
INVESTIMENTO: **€ 247.275**
CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 197.820**

www.cbccoop.it/visea-visualizzazione-sequenza-esecutiva-dellaffresco/



WCI – VIVA CERAMICA INDUSTRIALE

Civita Castellana (VT)

Il Progetto WCi – ViVa Ceramica Industriale – propone una collaborazione fra il Museo della Ceramica Casimiro Marcantoni e il Distretto industriale della Ceramica di Civita Castellana, per rilanciare il territorio e tutto l'indotto legato alla ceramica.

I LUOGHI DELLA CULTURA VALORIZZATI

→ **Museo della Ceramica Casimiro Marcantoni**

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Valorizzare il territorio e l'indotto del Distretto della Ceramica industriale sanitaria di Civita Castellana; promuovere il patrimonio culturale e il turismo locale, integrando le infrastrutture tecnologiche e i settori produttivi locali; creare una nuova collaborazione fra il Museo comunale della Ceramica e il Distretto della Ceramica industriale sanitaria per far conoscere sia gli aspetti più tradizionali sia il design; digitalizzare e rielaborare manufatti, foto e altri oggetti in chiave Ict e in vari formati, per consentire al visitatore di avere una visione completa del mondo della ceramica di Civita Castellana e di tutto l'indotto; migliorare il dialogo con esperienze museali e di filiera simili.

BENEFICIARIO: **CuDriEc srl**
PARTNERSHIP: **FederLazio, Azzurra Sanitari in Ceramica spa, GSI Ceramica spa, Scarabeo Ceramiche srl**
INVESTIMENTO: **€ 80.000**

CONTRIBUTO REGIONALE: **€ 64.000**

www.wc-i.it/