

Prodotto T2.2.1 Relazione attuazione
interventi materiali per migliorare
l'accessibilità cognitivo-sensoriale

Produit T2.2.1 Relation de mise en place
des interventions matérielles pour
améliorer l'accessibilité cognitive-
sensorielle

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique</i>	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle</i>	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique</i>	

Partner: Regione Toscana

Museo del Lavoro e delle tradizioni popolari della Versilia Storica

Il "Museo del Lavoro e delle tradizioni popolari della Versilia Storica" di Seravezza documenta le attività tradizionali della Versilia Storica, di quel territorio cioè che oggi corrisponde ai Comuni di Seravezza, Stazzema, Pietrasanta e Forte dei Marmi, e che un tempo costituiva una enclave del Granducato di Toscana tra il Ducato di Massa e la Repubblica di Lucca. Di particolare rilievo in questo territorio è stata la escavazione del marmo dalle cave sulle montagne intorno a Seravezza, attività che continua anche al giorno di oggi, ma attuata con tecnologie diverse da quelle tradizionali documentate nel museo. Anni di ricerca capillare sul territorio hanno portato alla costituzione di una raccolta di quasi duemila oggetti. Il museo è stato inaugurato nel 1996. E' ubicato al secondo piano del Palazzo Mediceo di Seravezza, residenza dei granduchi di Toscana costruita nella seconda metà del Cinquecento. Il Palazzo Mediceo ospita anche la biblioteca e l'archivio comunale al piano terreno e sale per esposizioni temporanee al primo piano. Il Palazzo e il Museo appartengono al comune di Seravezza, ma la gestione è affidata alla Fondazione Terre Medicee di cui il comune è socio fondatore.

Il museo aveva bisogno di migliorare la propria accessibilità culturale rendendo più interessante informativo e coinvolgente il percorso di visita. L'intervento realizzato nell'ambito del progetto Racine è stato incentrato sulla creazione di una realtà aumentata con informazioni multimediali accessibili tramite codici qr. Sono stati realizzati nuovi apparati didascalici per gli oggetti più rappresentativi delle varie sezioni del museo. Le nuove didascalie comprendono i codici qr che i visitatori possono inquadrare o con i loro cellulari o con delle audioguide appositamente acquistate. In questo modo i visitatori possono accedere a contenuti informativi multimediali - video, sonori e testuali - e gli oggetti esposti non sono più fruiti come realtà isolata all'interno del percorso di visita museale, ma diventano una realtà aumentata collegata alla storia del territorio che ne valorizza la specificità culturale. Le parole, i suoni e i rumori stimolano l'attenzione del visitatore, accompagnandolo nel percorso di visita.

Affinchè il sistema potesse funzionare in maniera ottimale si è dovuto prevedere l'installazione della rete wi-fi all'interno del Palazzo Mediceo e di altri interventi accessori come l'oscuramento

della luce delle finestre tramite tende in tessuto ignifugo, la posa di punti di filodiffusione e di telecamere di videosorveglianza.

La durata complessiva dell'intervento è stata di 24 mesi dal settembre 2020 al settembre 2022. Il costo complessivo è stato di 45.394 euro che il comune di Seravezza ha speso con affidamento di incarico a varie ditte per:

- regia, registrazione e montaggio dei contenuti informativi in lingua italiana;
- produzione video con supporto testo audio;
- scansione 3D laser e mapping fotografico degli ambienti del museo;
- traduzione in francese e registrazione audio dei contenuti informativi per codici QR;
- Acquisto di videoguide con base di ricarica per 24 apparecchi;
- Acquisto e posa in opera dei nuovi pannelli per didascalie e codici QR realizzati in forex con colore diverso per ciascuna sezione del museo;
- Acquisto e posa in opera dei supporti lignei dei pannelli, di dimensione, forma e colore omogenei a quelli già presenti nel museo;
- Oscuramento della luce delle finestre, per ottimizzare la visita in base alle necessità del percorso multimediale, con acquisto e posa di tende schermanti in tessuto ignifugo certificato e omologato;
- Acquisto e posa in opera del sistema wifi, di videosorveglianza e di punti di filodiffusione nel Museo, come arricchimento emozionale dell'itinerario multimediale.

Tutti i suddetti interventi sono elementi innovativi e replicabili in altri luoghi del territorio.

Le «Musée du travail et des traditions populaires de la Versilia historique» de Seravezza documente les activités traditionnelles de ce territoire qui correspond aujourd'hui aux municipalités de Seravezza, Stazzema, Pietrasanta et Forte dei Marmi, et qui constituait autrefois une enclave de la Grand-Duché de Toscane entre le Duché de Massa et la République de Lucques. Dans ce domaine, l'extraction du marbre des carrières des montagnes autour de Seravezza revêt une importance particulière, une activité qui se poursuit aujourd'hui, mais réalisée avec des technologies différentes de celles traditionnelles documentées dans le musée. Des années de recherches approfondies sur le territoire ont abouti à la constitution d'une collection de près de deux mille objets. Le musée a été inauguré en 1996. Il est situé au deuxième étage du Palais Médicis de Seravezza, la résidence des Grands Ducs de Toscane construite dans la seconde moitié du XVI^e siècle. Le Palais Médicis abrite également la bibliothèque et les archives municipales au rez-de-chaussée et des salles d'expositions temporaires au premier étage. Le Palais et le Musée appartiennent à la Commune de Seravezza, mais la gestion est confiée à la Fondation Terre Médicée dont la Commune est membre fondateur.

Le musée devait améliorer son accessibilité culturelle en rendant l'itinéraire de visite plus intéressant, informatif et engageant.

L'intervention réalisée dans le cadre du projet Racine portait sur la création d'une réalité augmentée avec des informations multimédias accessibles via des codes QR. De nouveaux panneaux avec légendes ont été créés pour les objets les plus représentatifs des différentes sections du musée. Les nouvelles légendes incluent les codes QR que les visiteurs peuvent visualiser soit avec leur téléphone portable, soit avec des audioguides spécialement achetés.

De cette façon, les visiteurs peuvent accéder à un contenu d'information multimédia - vidéo, audio et texte - et les objets exposés ne sont plus considérés comme une réalité isolée dans le parcours de visite du musée, mais deviennent une réalité augmentée liée à l'histoire du territoire qui valorise sa spécificité culturelle. Des mots, des sons et des bruits stimulent l'attention du visiteur et l'accompagnent dans le parcours.

Pour que le système fonctionne de manière optimale, il a fallu installer la connexion wi-fi à l'intérieur du Palais Médicis et d'autres interventions accessoires telles que l'obscurcissement de la lumière des fenêtres au moyen de rideaux en tissu ignifuge, l'installation de points audio par câble et de vidéosurveillance.

La durée globale de l'intervention a été de 24 mois de septembre 2020 à septembre 2022. Le coût total a été de 45.394 € que la Commune de Seravezza a dépensé en confiant à différentes entreprises la tâche de réaliser:

- réalisation, enregistrement et montage de contenus informatifs en italien;
- production vidéo avec support de texte audio;
- Balayage laser 3D et cartographie photographique des salles du musée;
- Traduction en français et enregistrement audio du contenu informatif des codes QR;
- Achat de guides vidéo avec socle de recharge pour 24 appareils;
- Achat et installation des nouveaux panneaux pour légendes et codes QR réalisés en forex avec une couleur différente pour chaque section du musée;- Achat et pose des supports en bois des panneaux, de taille, forme et couleur similaires à ceux déjà présents dans le musée;
- Assombrissement de la lumière des vitrines, pour optimiser la visite selon les besoins du parcours multimédia, avec l'achat et l'installation de rideaux brise-vue en tissu ignifugé certifié et homologué;
- Achat et installation du système wifi, des points de vidéosurveillance et de diffusion par câble dans le Musée, comme enrichissement émotionnel du parcours multimédia.

Toutes les interventions susmentionnées sont des éléments innovants qui peuvent être reproduits dans d'autres endroits de la région.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique</i>	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle</i>	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique</i>	

Partner: Regione Toscana

Museo dei Minerali e dell'Arte Mineraria, Rio (Livorno)

Il "Museo dei Minerali e dell'Arte Mineraria" si trova nella località di Rio Marina, all'interno dell'edificio storico che fu sede della direzione delle miniere dell'Isola d'Elba. Esso ospita una preziosa esposizione di minerali dell'Isola d'Elba, ed inoltre vari ambienti di miniera, fedelmente ricostruiti.

Il Museo dei Minerali di Rio Marina necessitava di migliorare la propria accessibilità culturale con la realizzazione di audioguide che informassero in modo chiaro e comprensibile un pubblico non specialistico di visitatori, composto da persone locali e da stranieri, di diversa età e formazione culturale e anche da persone diversamente abili dal punto di vista sensoriale. Inoltre, per rendere possibile una buona fruibilità, era necessario rifare completamente il sistema di illuminazione del museo.

Le audioguide sono state realizzate dal Comune di Rio a proprie spese. I fondi del progetto Racine sono stati utilizzati per il rifacimento dell'impianto di illuminazione. I costi per tale intervento sono stati di 27.939 euro. La durata dell'intervento, dall'inizio della sua progettazione alla conclusione dei lavori, è stata di 6 mesi dal dicembre 2021 al maggio 2022.

Le audioguide e la nuova illuminazione hanno notevolmente migliorato la esperienza di visita da parte del pubblico. I suddetti interventi sono innovativi, essendo stati realizzati con le più moderne tecnologie e sono replicabili in altri luoghi.

Si può pertanto affermare che gli obiettivi del progetto Racine, finalizzati ad attrarre fasce di pubblico maggiori e diversificate nei musei dell'Isola d'Elba, sono stati realizzati, migliorando la comunicazione al pubblico e il piacere della visita al Museo dei Minerali di Rio Marina. Dopo la

realizzazione di questi interventi il Museo dei Minerali è diventato più attrattivo e contribuisce meglio a porre in risalto le radici comuni del patrimonio culturale della zona transfrontaliera dell'Alto Tirreno e a promuoverne le tradizioni in un sistema in cui luoghi della cultura simili condividono gli obiettivi e le proposte indirizzate al pubblico dei visitatori e dei cittadini.

Le "Musée des Minéraux et de l'Art Minier" est situé dans la village de Rio Marina, à l'intérieur du bâtiment historique qui était le siège de la Direction des Mines de l'île d'Elbe. Il abrite une précieuse exposition de minéraux de l'île d'Elbe, ainsi que environnements miniers, fidèlement reconstruites.

Le Musée des Minéraux de Rio Marina avait besoin d'améliorer son accessibilité culturelle avec la création d'audioguides qui informeraient de manière claire et compréhensible un public non spécialiste des visiteurs, composé de personnes locales et étrangères, d'âges et de milieux culturels différents et aussi des personnes handicapées d'un point de vue sensoriel. De plus, pour permettre la convivialité du musée, il a fallu refaire complètement le système d'éclairage du musée.

Les audioguides ont été réalisés par la Municipalité de Rio à ses propres frais. Les fonds du projet Racine ont servi à la réfection complète du système d'éclairage. Les frais de cette intervention se sont élevés à € 27.939 . La durée de l'intervention, du début de sa conception à la conclusion des travaux, a été de 6 mois de décembre 2021 à mai 2022.

Les audioguides et le nouvel éclairage ont grandement amélioré l'expérience de visite du public. Les interventions susmentionnées sont innovantes, ayant été réalisées avec les technologies les plus modernes et peuvent être reproduites dans d'autres endroits.

On peut donc dire que les objectifs du projet Racine, visant à attirer un public plus large et diversifié dans les musées de l'île d'Elbe, ont été atteints, en améliorant la communication au public et le plaisir de visiter le Musée des Minéraux de Rio Marina. Après la mise en œuvre de ces interventions, le Musée des Minéraux est devenu plus attractif et contribue mieux à mettre en valeur les racines communes du patrimoine culturel de la zone transfrontalière de la Haute Mer Tyrrhénienne et à promouvoir ses traditions dans un système dans lequel des lieux de culture similaires partagent les objectifs et les propositions adressées au public des visiteurs et des citoyens.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique</i>	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle</i>	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique</i>	

Partner : Regione Toscana

Museo Archeologico del Distretto Minerario, Rio (Livorno)

Il "Museo Archeologico del Distretto Minerario" si trova nel centro storico del borgo medievale di Rio nell'Elba. Esso illustra la storia del territorio dell'Elba orientale dal periodo eneolitico fino al Medioevo, una storia che è in gran parte legata allo sfruttamento delle risorse minerarie. Oltre ai reperti archeologici il museo espone anche una collezione di minerali elbani.

Il Museo Archeologico di Rio nell'Elba aveva bisogno di migliorare la propria accessibilità culturale consentendo al pubblico di fruire pienamente dei contenuti museali attraverso audioguide chiare e comprensibili, che illustrassero la esposizione come parte integrante della memoria del territorio. C'era bisogno che le audioguide si rivolgessero a un pubblico non specialistico, composto sia da persone locali che da turisti stranieri, di varia età e formazione culturale, e anche alle persone diversamente abili dal punto di vista sensoriale. L'accessibilità culturale del museo doveva inoltre essere potenziata affinando il suo allestimento espositivo con l'installazione di corpi illuminanti che valorizzassero l'esposizione dei reperti. Infine vi era la necessità di favorire accessibilità e fruibilità del museo con la realizzazione di un impianto di climatizzazione per il comfort dei visitatori e la conservazione di quanto esposto.

Il costo totale degli interventi realizzati con il progetto Racine nel Museo Archeologico di Rio nell'Elba è stato di 31.329,60 euro. La durata è stata di 24 mesi dal settembre 2020 al settembre 2022.

L'esperienza di visita da parte del pubblico è stata migliorata grazie alla realizzazione delle audioguide in italiano, francese e inglese; esse sono accessibili tramite codici qr dai cellulari dei visitatori. Al progetto Racine sono stati imputati solo i costi per la realizzazione delle audioguide in italiano e francese; la parte inglese è stata realizzata a carico del Comune di Rio. Inoltre, grazie alla sostituzione di parte dei vecchi corpi illuminanti e alla installazione di luci integrative, i reperti esposti sono ora molto più visibili rispetto a prima. Infine è stato migliorato il comfort dei visitatori, specialmente nel periodo estivo, grazie alla presenza del nuovo impianto di condizionamento.

Tutti i suddetti interventi sono replicabili in altri luoghi del territorio. Si può pertanto affermare che gli obiettivi del progetto Racine, finalizzati ad attrarre fasce di pubblico maggiori e diversificate, sono stati realizzati rendendo più attrattivo il Museo Archeologico di Rio nell'Elba, migliorando la comunicazione al pubblico e il piacere della visita. Dopo la realizzazione di questi interventi il Museo Archeologico di Rio nell'Elba contribuisce meglio a porre in risalto le radici comuni del patrimonio culturale della zona transfrontaliera dell'Alto Alto Tirreno e a promuoverne le tradizioni in un sistema in cui luoghi della cultura simili condividono gli obiettivi e le proposte indirizzate al pubblico dei visitatori e dei cittadini.

Le «Musée Archéologique du District Minier» est situé dans le centre historique du village médiéval de Rio nell'Elba. Il illustre l'histoire de la région orientale de l'Elbe de l'Enéolithique au Moyen Âge, une histoire largement liée à l'exploitation des ressources minérales. En plus des objets archéologiques, le musée expose également une collection de minéraux l'île d'Elbe.

Le Musée archéologique de Rio nell'Elba avait besoin d'améliorer son accessibilité culturelle pour permettre au public de profiter pleinement du contenu du musée grâce à des audioguides clairs et compréhensibles, illustrant l'exposition comme faisant partie intégrante de la mémoire du territoire. Il était nécessaire que les audioguides s'adressent à un public non spécialisé, composé à la fois de locaux et de touristes étrangers, d'âges et de cultures divers, ainsi qu'aux personnes handicapées d'un point de vue sensoriel. L'accessibilité culturelle du musée devait également être améliorée en affinant son agencement d'exposition avec l'installation d'appareils d'éclairage qui amélioreraient la présentation des trouvailles. Enfin, il fallait favoriser l'accessibilité et la convivialité du musée avec la création d'un système de climatisation pour le confort des visiteurs et la conservation des objets exposés.

Le coût total des interventions réalisées avec le projet Racine au Musée Archéologique de Rio nell'Elba était de € 31.329,60 . La durée était de 24 mois de septembre 2020 à septembre 2022.

L'expérience de visite du public a été améliorée grâce à la création d'audioguides en italien, français et anglais que sont accessibles via des codes QR depuis les téléphones portables des visiteurs. Seuls les coûts de création des audioguides en italien et en français ont été imputés au projet Racine; la partie anglaise a été réalisée par la Municipalité de Rio. De plus, grâce au remplacement d'une partie des vieux corps d'éclairage et à l'installation de luminaires supplémentaires, les expositions sont désormais beaucoup plus visibles qu'auparavant. Enfin, le confort des visiteurs a été amélioré, notamment en été, grâce à la présence du nouveau système de climatisation.

Toutes les interventions susmentionnées peuvent être reproduites dans d'autres endroits de la région. On peut donc dire que les objectifs du projet Racine, visant à attirer un public plus large et diversifié, ont été atteints en rendant le Musée Archéologique de Rio nell'Elba plus attractif, en améliorant la communication au public et le plaisir de visiter.

Après ces interventions, le Musée archéologique de Rio nell'Elba contribue mieux à mettre en évidence les racines communes du patrimoine culturel de la région transfrontalière de l'Haute Tyrrhénienne et à promouvoir ses traditions dans un système dans lequel des sites culturels similaires partagent des objectifs et des propositions adressées au public des visiteurs et des citoyens.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

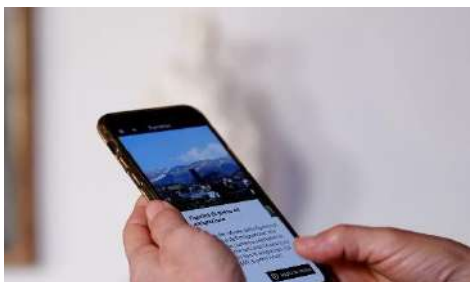
Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

Indicare con una X la tipologia d'interventi descritti / Indiquez le type d'intervention décrit

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique	

Partner : Regione Toscana

Intervento : Coreglia Antelminelli, Museo della figurina del gesso e dell'emigrazione



L'intervento è stato realizzato nel Museo della Figurina di Gesso e dell'Emigrazione G. Lera, che si trova nel centro storico del borgo medievale di Coreglia, sulle montagne a nord di Lucca. Il museo documenta la storia delle botteghe artigiane familiari che qui realizzavano statuette in gesso, ed inoltre l'emigrazione di molte di queste famiglie in tutto il mondo per commercializzare le loro opere. Era necessario migliorare la fruibilità del museo in modo che i visitatori potessero comprendere le opere e i documenti esposti nel contesto della particolare tradizione lavorativa locale che esso illustra.

Pertanto nell'ambito della convenzione tra Regione Toscana e Comune di Coreglia è stato realizzato un tour guidato in italiano, francese e inglese. Sono stati poi acquistati 10 apparecchi audioguide con marcatori di rilievo per ipovedenti, sottotitoli per ipoudenti, semplicità di utilizzo e alta qualità, che permettono al visitatore di visitare il Museo in completa autonomia.

E' stata anche realizzata un applicazione Android e Iphone Compact consistente in una APP scaricabile da cellulare (è possibile scaricarla andando su Play store o App store e digitando Museo Figurina) che permette un viaggio virtuale all'interno del Museo sempre in tre lingue e che ha permesso al museo di Coreglia di essere al passo con le tecnologie usate in tutti i grandi musei. Poichè il costo di questa app superava il budget previsto dalla convenzione tra la Regione Toscana e il Comune di Coreglia, la app è stata in parte realizzata a carico del progetto Racine e in parte a carico del Comune di Coreglia.

La spesa complessiva del progetto Racine per i suddetti interventi è stata 10.155,84 euro.

Il progetto Racine prevedeva inoltre l'accesso alla collezione attraverso una lavagna multimediale e la promozione del Museo di Coreglia attraverso la creazione di un punto informativo /divulgativo con contenuti multimediali presso il Palazzo Ducale di Lucca negli spazi del Museo Paolo Cresci per la Storia dell'Emigrazione Italiana – museo di rilevanza regionale con specifica competenza per gli studi su questo argomento sia a livello nazionale che transfrontaliero. Questa parte del programma è stata realizzata nell'ambito della convenzione tra Regione Toscana e Provincia di Lucca. Sono stati acquistati un monitor touch screen e un totem touch screen e sono stati creati due punti informativi/divulgativi, il primo a Coreglia, il secondo nel museo Cresci di Lucca. Le spese relative però sono state a carico della provincia di Lucca con fondi propri, non dei fondi del progetto Racine.

La durata totale di tutti questi interventi per il miglioramento della accessibilità cognitiva e sensoriale del museo di Coreglia è stata di 17 mesi dal gennaio 2021 al maggio 2022.

Le metodologie di azione, le modalità di realizzazione e i prodotti realizzati sono replicabili in altri siti culturali dell'area. L'investimento presenta vantaggi per i partner, per le regioni coinvolte e per ampie e varie categorie di utenti finali: enti pubblici, associazioni culturali e sociali, esperti, turisti e cittadini normo e ipodotati.

L'intervention a été réalisée dans le Musée de la figurine en plâtre et de l'émigration G. Lera, situé dans le centre historique du village médiéval de Coreglia, dans les montagnes au nord de Lucques. Le musée documente l'histoire des boutiques artisanales familiales qui fabriquaient ici des statuettes en plâtre; et aussi l'émigration de nombre de ces familles à travers le monde pour commercialiser leurs œuvres. Il était nécessaire d'améliorer la convivialité du musée afin que les visiteurs puissent comprendre les œuvres et les documents exposés dans le contexte de la tradition ouvrière locale particulière qu'il illustre.

Par conséquent, dans le cadre de l'accord entre la Région Toscane et la Municipalité de Coreglia, un audioguide a été créé en italien, français et anglais. 10 appareils d'audioguides ont alors été achetés avec des marqueurs en relief pour les malvoyants, des sous-titres pour les

malentendants, une facilité d'utilisation et une grande qualité, qui permettent au visiteur de visiter le musée en toute autonomie.

Une application Android et Iphone Compact a également été créée consistant en une APP téléchargeable depuis un téléphone mobile (vous pouvez la télécharger en allant sur le Play store ou App store et en tapant Museo Figurina) qui permet un voyage virtuel à l'intérieur du Musée, toujours en trois langues et qui a permis au musée Coreglia de suivre les technologies utilisées dans tous les grands musées. Comme le coût de cette application dépassait le budget prévu par l'accord entre la Région Toscane et la Municipalité de Coreglia, l'application a été réalisée en partie par le projet Racine et en partie par la Municipalité de Coreglia.

La dépense totale du projet Racine pour les interventions précitées a été 10.155,84 euros.

Le projet Racine prévoyait aussi l'accès à la collection au moyen d'un écran-tableau multimédia et la promotion du Musée Coreglia avec la création d'un point d'information/diffusion avec contenu multimédia au Palazzo Ducale de Lucca dans les espaces du Musée Paolo Cresci pour le Histoire de l'émigration italienne - musée d'importance régionale avec une expertise spécifique pour les études sur ce sujet à la fois au niveau national et transfrontalier. Cette partie du programme a été réalisée dans le cadre de l'accord entre la Région Toscane et la Province de Lucques. Un moniteur à écran tactile et un totem à écran tactile ont été achetés et deux points d'information/diffusion ont été créés, le premier à Coreglia, le second au musée Cresci à Lucques. Les dépenses relatives, cependant, ont été supportées par la province de Lucca avec ses propres fonds, et non avec les fonds du projet Racine.

La durée totale de toutes ces interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle du musée Coreglia a été de 17 mois de janvier 2021 à mai 2022.

Les méthodologies d'action, les méthodes de mise en œuvre et les produits fabriqués peuvent être reproduits dans d'autres sites culturels de la région. L'investissement présente des avantages pour les partenaires, pour les régions concernées et pour des catégories nombreuses et diverses d'utilisateurs finaux : organismes publics, associations culturelles et sociales, experts, touristes et citoyens normaux et handicapés.

Prodotto T2.2.1 Réalisation d'un habitat de l'Age du Bronze au musée de Livia
Prodotto T2.2.1 Realizzazione di un habitat dell'Età del Bronzo al museo di Livia

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique</i>	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle</i>	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique</i>	



Il Museo dell'Alta Rocca, situato a Levie (Livia), nelle montagne della Corsica centro-meridionale, è un museo regionale, una struttura multiculturale dedicata all'archeologia, alla storia, alla fauna, alla flora, alla geologia, alla lingua e a tutto il patrimonio artistico, materiale o immateriale.

Le musée de l'Alta Rocca, implantée à Levie (Livia), dans les montagnes du centre sud de la Corse est un musée de territoire, une structure multiculturelle dédié à l'archéologie, l'histoire, la faune, la flore, la géologie, la langue et tous les patrimoines artistiques, matériels ou immatériels.

La costruzione di una replica in scala di un'abitazione del 1800 a.C. J.-C. nello spazio che costituisce un giardino esterno sotto il museo risponde al problema di strutturare l'intorno dell'edificio. Incoraggia inoltre il pubblico a uscire per scoprire le animazioni progettate in questo spazio. La casa offre anche una visione più tangibile della vita quotidiana nella preistoria.

La construction d'une réplique à l'échelle d'une habitation de l'an 1800 av. J.-C. dans l'espace constituant un jardin extérieur sous le musée répond à la problématique de structurer les alentours du bâtiment. Elle engage aussi les publics à en sortir pour découvrir des animations en cours de conception en cet espace. La maison fournit en outre un aperçu plus palpable du quotidien de la préhistoire.

L'ammontare finanziario dell'intervento/*Le montant financier de l'intervention* : 28.000 € TTC

La costruzione della replica della casa preistorica ha richiesto due mesi.

La construction de la réplique de maison préhistorique a duré deux mois.

Questa replica è una prima sull'isola e l'accoglienza da parte del pubblico è molto soddisfacente, soprattutto da parte degli scolari per i quali questa è un'attività importante della visita al museo. La sua replicabilità è possibile in presenza di elementi scientifici oltre che di terreno sufficiente per la sua creazione.

Cette réplique est une première dans l'île et l'accueil par le public est très satisfaisant, notamment de la part des scolaires pour qui cela constitue une activité majeure de la visite du musée. Sa répliquabilité est possible en présence des éléments scientifiques ainsi que d'un foncier suffisant à sa création.

La disposizione della casa preistorica consente ai visitatori di continuare la visita al museo all'aperto, con un intrattenimento tangibile e palpabile.

L'aménagement de la maison préhistorique permet aux visiteurs de poursuivre la visite du musée en plein air, avec une animation tangible et palpable.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique	

REGIONE LIGURIA – MONTEBRUNO – MUSEO DELLA CIVILTÀ' CONTADINA



Il Museo della Civiltà Contadina di Montebruno, piccolo centro della Alta Val Trebbia, espone, negli ampi spazi cinquecenteschi dell'ex Convento Agostiniano annesso al Santuario di N.S. Assunta, una vastissima raccolta di oggetti legati alla società contadina, alla sua vita, alle attività lavorative, ai rari momenti di svago, alla religiosità popolare. Gli oggetti e le testimonianze riguardano tutto l'insieme dell'Alta Valle, territorio che dalla montagna della Liguria scende verso la provincia di Piacenza.

Creato attorno al 1985, grazie al lavoro di ricerca e di recupero condotto dal Parroco – tuttora in servizio pastorale nella zona - insieme ad un piccolo gruppo di collaboratori, il Museo si proponeva, anzitutto, di salvare ogni possibile testimonianza materiale, ma anche immateriale, dei molti piccoli paesi della zona che andavano irreversibilmente spopolandosi.



Si è venuta così a creare una raccolta straordinaria per quantità e diversificazione dei reperti ma anche difficile da comprendere pienamente per chi, specie con il trascorrere degli anni e la sempre più marcata differenziazione tra la attuale società in vorticoso cambiamento e quella rimasta sostanzialmente invariata per secoli ma poi tramontata nel secondo '900, è via via più distante da storie, prassi e stili di vita delle Comunità che quei reperti hanno prodotto ed utilizzato. Fino a tempi relativamente recenti, infatti, la fruizione tipica del Museo consisteva sostanzialmente in una visita efficacemente guidata dallo stesso Parroco o dai citati collaboratori in quanto testimoni diretti di un mondo scomparso nonché della attività di ricerca condotta.



Con il passare degli anni, venendo progressivamente meno la possibilità di apporto continuativo dei suoi fondatori, il Museo era di fatto divenuto "muto" in quanto del tutto sprovvisto di apparati di comunicazione; era dunque necessario fornire al visitatore strumenti per una interpretazione corretta dei materiali e del loro rapporto con il territorio circostante. Nel contempo, in attesa di poter dar corso ad un complesso adeguamento degli spazi, era pure necessario provvedere a soluzioni, anch'esse inesistenti, per favorire la fruizione da parte, almeno, di ipovedenti ed ipoudenti.

Grazie a Racine, dunque, il Museo ha operato per accrescere il proprio potenziale di accessibilità culturale, sia in termini generali che legati alle disabilità elaborando il progetto "Con le nostre radici, frequentare il futuro".

Fondamentale è stato, anzitutto, l'apporto del LASA - Laboratorio di Archeologia e Storia Ambientale dell'Università di Genova che è stato incaricato di una ricerca museologica ed

etnografica, che ha compreso anche interviste con i fondatori del Museo e con i cittadini, finalizzata alla determinazione scientificamente rigorosa dei contenuti culturali dei materiali narrativi, con l'obiettivo di determinare le relazioni scientificamente dimostrate tra i reperti (e i tematismi del Museo) e il territorio, al fine di realizzare una mappatura concettuale delle relazioni tra entrambi.

Sono stati, quindi, realizzati due prodotti video e multimediali, destinati ad illustrare, in forma immersiva, due tematiche rilevanti per la realtà locale: la condizione femminile e la sua evoluzione nel corso del XX secolo e la condizione umana delle famiglie contadine intrecciata ai cambiamenti climatici e al fenomeno migratorio. (cfr. relazione prodotto T2.3.1)

Sono state pertanto installate e messe in opera in due punti chiave del percorso espositivo – la cosiddetta Sala delle Ragazze (camera da letto) e la cucina – varie attrezzature (proiettori PANASONIC PT VW540, coppie casse Attiva/Passiva APART, Digital Signage Player BrighSign 2023 e 2024, pulsanti di controllo avvio, faretto, ecc.) che consentono al visitatore di fruire in autonomia (premendo un pulsante) dei due contenuti.



Al fine di una opportuna illustrazione dei reperti, della loro storia e del loro rapporto con territorio e società, sono poi state predisposte (cfr. relazione prodotto T2.3.1) 11 tracce audio (o audio guide) a commento delle diverse sezioni museali, fruibili dal visitatore attraverso il proprio device inquadrando QRcode.

Sono stati a tal fine realizzati e collocati lungo il percorso espositivo altrettanti pannelli che riassumono sinteticamente i contenuti di ciascuna sezione e cartellini recanti i necessari QRcode. Audio, video e pannelli hanno versione sia italiana che francese.

Le tracce audio, inoltre, possono essere ascoltate anche sulle pagine internet del Museo, così da consentire a chi lo desidera di prepararsi alla visita.



L'intervento, strategico per il recupero e la valorizzazione di saperi e culture identitarie, qualifica il Museo, unitamente all'attiguo Santuario, come principale attrattore culturale dell'Alta Val Trebbia e gli consente di farsi punto nodale per la riscoperta e l'approfondimento di un territorio dai notevoli valori storici, artistici ed ambientali. Contemporaneamente gli consente anche di concorrere ad uno sviluppo sostenibile della zona, in sinergia con le piccole realtà produttive del comprensorio che sul recupero di filiere tradizionali stanno basando un pur faticoso percorso di crescita e che, per il tramite indiretto della struttura museale, grazie alle reti e agli itinerari determinati dai progetti Interreg Marittimo (in particolare Racine e Gritaccess) potranno aumentare la propria visibilità. Beneficiari dell'investimento, oltre ai fruitori del Museo, sono anche gli abitanti dell'Alta Valle che potranno veder incrementare il numero di visitatori di un centro transfrontaliero promosso, grazie alla rete, in tutte le regioni tirreniche.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique</i>	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle</i>	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique</i>	

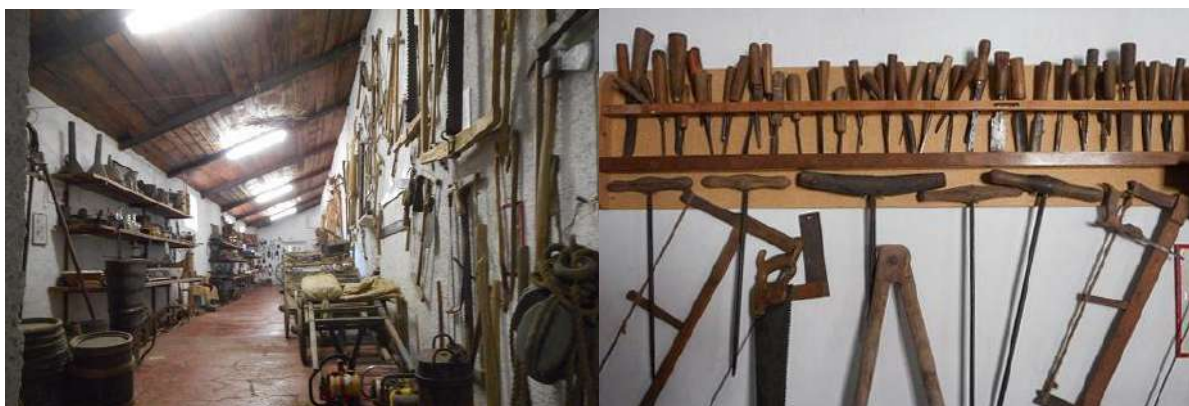
REGIONE LIGURIA – MONTEBRUNO – MUSEO DELLA CIVILTA' CONTADINA



Le Musée de la civilisation paysanne de Montebruno, petite ville de la haute vallée de la Trebbia, expose, dans les vastes espaces du XVI^e siècle de l'ancien couvent des Augustins rattaché au sanctuaire de Notre-Dame de l'Assomption, une vaste collection d'objets liés à la société paysanne, à sa vie, à ses activités professionnelles, à ses rares moments de loisir et à la religiosité populaire. Les objets et les témoignages concernent toute la Haute Vallée, un territoire qui descend des montagnes de Ligurie jusqu'à la province de Plaisance. Créé vers 1985, grâce au travail de recherche et de récupération effectué par le Curé de la paroisse - encore en service pastoral dans la région - avec un petit groupe de collaborateurs, le musée avait pour objectif principal de sauvegarder tous les témoignages matériels et immatériels possibles des nombreux petits villages de la région qui se dépeuplaient de manière irréversible.



Il en est résulté une collection extraordinaire par la quantité et la diversité des objets, mais aussi difficile à comprendre pour ceux qui, surtout avec le passage des années et la différenciation de plus en plus marquée entre la société tourbillonnante d'aujourd'hui et celle qui était restée pratiquement inchangée pendant des siècles et qui s'est éteinte dans la seconde moitié du XXe siècle, sont de plus en plus éloignés de l'histoire, des pratiques et des modes de vie des communautés qui produisaient et utilisaient ces artefacts. Jusqu'à une époque relativement récente, en effet, l'utilisation typique du musée consistait essentiellement en une visite guidée par le curé lui-même ou par les collaborateurs susmentionnés, témoins directs d'un monde disparu et de l'activité de recherche menée.



Au fil des années, la possibilité d'une contribution continue des fondateurs ayant progressivement disparu, le musée était en effet devenu "muet" car il était totalement dépourvu d'appareils de communication. Il était donc nécessaire de fournir aux visiteurs des outils pour une interprétation correcte des matériaux et de leur relation avec le territoire environnant. Dans le même temps, en attendant de pouvoir réaliser une adaptation complexe des espaces, il fallait aussi prévoir des solutions, elles aussi inexistantes, pour favoriser l'accès au moins des malvoyants et des malentendants.

Grâce à Racine, le Musée s'est donc efforcé d'accroître son potentiel d'accessibilité culturelle, tant en termes généraux qu'en termes de handicaps, en développant le projet "Avec nos racines, attendons l'avenir".

Tout d'abord, la contribution du LASA - Laboratoire d'archéologie et d'histoire environnementale de l'Université de Gênes - a été fondamentale : il a été chargé d'une recherche muséologique et ethnographique, comprenant également des entretiens avec les fondateurs et les citoyens du musée, visant à déterminer scientifiquement le contenu culturel des matériaux narratifs, dans le but de déterminer les relations scientifiquement prouvées entre les artefacts (et les thèmes du musée) et le territoire, afin de créer une cartographie conceptuelle des relations entre ces deux éléments.

Deux produits vidéo et multimédia ont donc été réalisés, destinés à illustrer, sous forme immersive, deux thèmes pertinents pour la réalité locale : la condition des femmes et son évolution au cours du XXe siècle, et la condition humaine des familles d'agriculteurs, liée au changement climatique et au phénomène de la migration. (voir rapport de produit T2.3.1)
 Différents équipements (projecteurs PANASONIC PT VW540, paires de haut-parleurs APART Active/Passive, BrighSign 2023 et 2024 Digital Signage Player, boutons de commande de démarrage, projecteurs, etc.) ont donc été installés et mis en place à deux endroits clés du parcours de l'exposition - la salle dite des filles (chambre à coucher) et la cuisine - permettant aux visiteurs de profiter des deux contenus de manière indépendante (en appuyant sur un bouton).



Afin d'illustrer de manière appropriée les objets exposés, leur histoire et leur relation avec le territoire et la société, 11 pistes audio (ou audioguides) ont été préparées (voir rapport de produit T2.3.1) pour commenter les différentes sections du musée, qui peuvent être utilisées par le visiteur à travers son propre appareil en encadrant des QRcodes.

Pour ce faire, des panneaux résumant le contenu de chaque section et des étiquettes portant les QRcodes nécessaires ont été créés et placés le long du parcours de l'exposition. L'audio, la vidéo et les panneaux sont disponibles en italien et en français.

Les pistes audio peuvent également être écoutées sur les pages Internet du musée, afin que ceux qui le souhaitent puissent préparer leur visite.



Le projet, qui est stratégique pour la récupération et la valorisation des cultures de la connaissance et de l'identité, qualifie le musée, ainsi que le sanctuaire adjacent, comme le principal attrait culturel de la haute vallée de la Trebbia et lui permet de devenir un point nodal pour la redécouverte et l'approfondissement d'une zone aux valeurs historiques, artistiques et environnementales remarquables. En même temps, il lui permet de contribuer au développement durable du territoire, en synergie avec les petites entreprises de production de la zone qui basent leur croissance, bien que laborieuse, sur la récupération des filières traditionnelles et qui, grâce aux réseaux et aux itinéraires créés par les projets Interreg Maritime (en particulier Racine et Gritaccess), pourront augmenter leur visibilité à travers l'utilisation indirecte du musée. Les bénéficiaires de l'investissement, outre les usagers du musée, sont également les habitants de la Haute Vallée qui pourront voir augmenter le nombre de visiteurs d'un centre transfrontalier promu, grâce au réseau, dans l'ensemble des régions tyrrhéniennes.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

Indicare con una X la tipologia d'interventi descritti / Indiquez le type d'intervention décrit

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique</i>	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle</i>	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique</i>	

REGIONE LIGURIA – CASTIGLIONE CHIAVARESE
MUSEO DIFFUSO DELLA CULTURA CONTADINA (fraz. VELVA)
E MUCAST – MUSEO ARCHEOMINERARIO (fraz. MASSO)



Nel territorio comunale di Castiglione Chiavarese, considerevole per estensione ma ormai abitato da poco più di 1500 persone sparse nelle numerose frazioni, sono attivi due musei: uno a carattere prevalentemente etnografico, sito nella frazione Velva, e uno, in frazione Masso, con tematica mineraria.

Il Museo diffuso della Cultura Contadina di Velva (oggi Muvel) nasce nei primi anni '90 dello scorso secolo con la finalità di preservare tutto ciò che è inerente alla cultura contadina di un piccolo borgo dell'entroterra ligure, non solo testimonianze materiali ma anche memorie, saperi, usanze e tradizioni.



Il MuCast - Museo Archeominerario di Masso, inaugurato nel 2013, è una piccola struttura espositiva dedicata ad introdurre e preparare una vera e propria immersione nell'archeologia mineraria del territorio in particolare con la visita alla Galleria XX Settembre di Monte Loreto, coltivata fino al primo decennio del Novecento e oggi resa accessibile al pubblico.



Il progetto Racine ha riguardato soprattutto il Museo di Velva ma ha anche consentito, tramite prodotti multimediali e relativi schermi tattili, di porre i due Musei in un più

efficace rapporto reciproco, rimandando dall'uno all'altro ed ampliando il loro coinvolgimento nello sviluppo delle diverse tematiche territoriali.

A Velva l'idea di presentare la storia e la cultura di un dato territorio attraverso la "lettura" del territorio stesso si è sostanziata nella proposta del Museo diffuso, dove l'intero centro storico del borgo diventa parte integrante del museo stesso, ospitando momenti e temi specifici della realtà culturale tradizionale all'interno dei locali stessi - quali antiche cantine, scantinati, laboratori artigianali, ambienti domestici - ove essi realmente si svolgevano.



Costantemente accresciuto negli anni con la disponibilità di nuovi locali, nuovi reperti e testimonianze e nuove tematiche, il Museo aveva necessità, oltre ad alcuni interventi rivolti al miglioramento della accessibilità fisica specie in termini di impiantistica (si veda la scheda relativa), di rinnovare la propria capacità di "narrare" al visitatore contenuti talvolta lontanissimi dalla esperienza contemporanea.

Questo specifico aspetto dell'intervento si è dunque concretizzato, in particolare, in una nuova narrazione multimediale delle collezioni, valorizzando la cultura contadina con strategie comunicative aggiornate e strumenti hi-tech, non solo nelle sue espressioni materiali ma anche puntando al recupero di saperi e culture identitarie, quali fattori chiave per uno sviluppo sostenibile endogeno di cui il Museo può essere strumento di governance collettiva.

Nel contempo, data la particolare configurazione del borgo - vie ripide, pavimentazioni rustiche e spazi abitativi talora angusti - che non agevola i visitatori a mobilità ridotta,

gli strumenti sviluppati, in parte fruibili anche tramite il sito web realizzato con il progetto (si veda la scheda relativa), consentono la sostanziale fruizione del patrimonio da parte di ogni pubblico.

Il criterio seguito è quello di fare in modo che manufatti, attrezzi e ambienti, espressione della cultura materiale locale, restino per quanto possibile collocati nel loro contesto originario e vengano incontrati dal visitatore che percorre l'itinerario dei carruggi e porticati del centro storico secondo una proposta museografica che conserva la suggestione del loro "vissuto".



A questo si aggiungono strutture proprie dell'attività contadina (un antico frantoio, un essiccatoio) nonché emergenze e "segni" della relativa cultura. Elementi che il progetto ha raccolto attraverso riprese video e interviste a componenti la comunità locale (l'"archivio" delle testimonianze orali costituisce un patrimonio insostituibile, tanto più prezioso quando sia poi pensato a integrazione e completamento degli altri archivi materiali), filmati di attività e pratiche lavorative, ecc.

Nello specifico si è provveduto a dotare il museo di tutta una serie di postazioni e di strumentazioni di tipo informatico, quali dei monitor dai quali è possibile fruire di contenuti sia fotografici sia multimediali che riguardano il paesaggio della vallata, lo stato delle coltivazioni, il panorama agrario, il panorama culturale in generale e poi, appunto, attingendo alla memoria attraverso interviste fatte agli anziani del paese.



Sono stati acquistati una serie di tablet sui quali sono state caricate varie tipologie di informazioni e contenuti, creando una sorta di audio video guida per il visitatore che, tramite tecnologia QrCode, può autonomamente scoprire il borgo-museo di Velva. Sono stati anche realizzati anche alcuni giochi, relativi al patrimonio, destinati ai più piccoli e fruibili con tecnologia touchscreen.





Per le varie finalità sono state realizzate riprese sul territorio interessato, sia in interni che in Esterni, con utilizzo di cinecamere, sistemi di stabilizzazione di immagine, droni fpv e 4K e, inoltre, animazioni 2D e 3D del logo.

In sintesi sono stati realizzati 12 video con animazioni interattive, 6 video con attori dentro ai locali,

4 video con drone sulla Valle nelle 4 stagioni, 9 video sulle frazioni del Comune, 8 video relativi a racconti e leggende, 19 mini video e 26 video documentari sulle lavorazioni ed attività agricole e artigiane, 5 video testimonianze di residenti a Velva, 5 video di contenuto vario.

Si è infine ritenuto utile provvedere ad una esauriente informazione di percorso - realizzata sia mediante tradizionale cartellonistica sia avvalendosi di tecnologia informatica (QR code) - collocata sia all'interno della borgata di Velva sia lungo la principale via di collegamento.

Grazie a Racine il Museo ha dunque migliorato la propria accessibilità, potenziando i propri strumenti di comunicazione, grazie ad attrezzature multimediali, e permettendo ai visitatori di avere un'esperienza diversa, coinvolgente e interattiva, caratteristica particolarmente apprezzata dai visitatori più giovani perché il museo si racconta in una maniera più vicina al loro modo di rapportarsi con la realtà.

Tutti i contenuti prodotti sono stati prodotti in italiano e in francese, come previsto dal progetto, cui si è aggiunta anche la lingua inglese.

Come già accennato, parte dei contenuti che il visitatore può trovare in forma più completa dentro il museo sono presenti anche nel sito del museo <https://www.muvel.it/>, esso pure realizzato grazie a Racine e predisposto per un successivo ulteriore arricchimento.

Come detto, il progetto ha anche migliorato l'allestimento del Mucast - Museo Archeominerario in frazione Masso, in particolare dotandolo di uno schermo con touchscreen i cui contenuti, oltre a collegarlo virtualmente con il Museo di Velva, offrono una approfondita panoramica del Paesaggio Culturale locale permettendo al visitatore di compiere un viaggio nella storia del territorio.



Racine ha inoltre favorito lo sviluppo e la sperimentazione di un "ecosistema d'identità culturale", realizzato con altre risorse di progetto mediante il coinvolgimento attivo della comunità locale nelle sue diverse espressioni, che ha determinato un rinnovato rapporto tra museo e cittadinanza e, più in generale, tra cittadinanza e patrimonio culturale e paesaggistico i cui esiti, ci si augura, potranno andare oltre quelli già significativi registrati in corso di progetto e determinare ricadute permanenti.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

Indicare con una X la tipologia d'interventi descritti / Indiquez le type d'intervention décrit

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique</i>	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle</i>	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique</i>	

REGIONE LIGURIA – CASTIGLIONE CHIAVARESE
MUSEO DIFFUSO DELLA CULTURA CONTADINA (fraz. VELVA)
E MUCAST – MUSEO ARCHEOMINERARIO (fraz. MASSO)



Sur le territoire communal de Castiglione Chiavarese, d'une superficie considérable mais peuplé aujourd'hui d'un peu plus de 1 500 habitants dispersés dans les nombreux hameaux, il existe deux musées : l'un à caractère essentiellement ethnographique, situé dans le hameau de Velva, et l'autre, dans le hameau de Masso, sur le thème de l'exploitation minière.

Le Museo Diffuso della Cultura Contadina di Velva (aujourd'hui Muvel) a été fondé au début des années 1990 dans le but de conserver tout ce qui est inhérent à la culture agricole d'un petit village de l'arrière-pays ligure, non seulement les preuves matérielles, mais aussi les souvenirs, les connaissances, les coutumes et les traditions.



Le MuCast - Museo Archeominerario di Masso (Musée archéologique et minier de Masso), ouvert en 2013, est une petite structure d'exposition dédiée à la présentation et à la préparation d'une véritable immersion dans l'archéologie minière de la région, en particulier avec la visite du tunnel

XX Settembre de Monte Loreto, qui a été exploité jusqu'à la première décennie du XXe siècle et qui est maintenant ouvert au public.



Le projet Racine concernait principalement le musée de Velva, mais il a également permis, par le biais de produits multimédias et d'écrans tactiles associés, de placer les

deux musées dans une relation réciproque plus efficace, renvoyant de l'un à l'autre et élargissant leur implication dans le développement des différents thèmes territoriaux.

À Velva, l'idée de présenter l'histoire et la culture d'un territoire donné à travers la "lecture" du territoire lui-même s'est concrétisée dans la proposition du musée diffus, où tout le centre historique du village devient partie intégrante du musée lui-même, accueillant des moments et des thèmes spécifiques de la réalité culturelle traditionnelle dans les locaux mêmes - tels que les anciennes caves, les sous-sols, les ateliers d'artisanat, les environnements domestiques - où ils se sont réellement déroulés.



S'agrandissant constamment au fil des ans avec la mise à disposition de nouvelles salles, de nouvelles expositions et témoignages, et de nouveaux thèmes, le musée avait besoin, en plus d'un certain nombre d'interventions visant à améliorer l'accessibilité physique, en particulier en termes d'installations (voir la fiche correspondante), de renouveler sa capacité à "raconter" au visiteur des contenus qui sont parfois très éloignés de l'expérience contemporaine.

Cet aspect spécifique de l'intervention a donc pris la forme, en particulier, d'une nouvelle narration multimédia des collections, valorisant la culture rurale avec des stratégies de communication actualisées et des outils de haute technologie, non seulement dans ses expressions matérielles mais visant également à la récupération des cultures de la connaissance et de l'identité, en tant que facteurs clés pour le développement durable endogène dont le musée peut être un instrument de gouvernance collective.

En même temps, étant donné la configuration particulière du village - rues escarpées, pavés rustiques et espaces de vie parfois exigus - qui ne facilite pas la visite des personnes à mobilité réduite, les outils développés, dont certains peuvent également être utilisés à travers le site web créé dans le cadre du projet (voir fiche connexe), permettent une jouissance substantielle du patrimoine par tous les publics.

Le critère suivi est de garantir que les artefacts, les outils et les environnements, expressions de la culture matérielle locale, restent autant que possible dans leur contexte d'origine et soient rencontrés par le visiteur qui parcourt l'itinéraire des carruggi et des portiques du centre historique selon une proposition muséographique qui préserve la suggestion de leur "expérience vécue".



À cela s'ajoutent des structures typiques de l'activité rurale (un ancien moulin à huile, un séchoir) ainsi que des urgences et des "signes" de la culture correspondante. Des éléments que le projet a recueillis par le biais de vidéos et d'entretiens avec des membres de la communauté locale (l'"archive" des témoignages oraux constitue un patrimoine irremplaçable, d'autant plus précieux qu'il est conçu comme une intégration et un complément d'autres archives matérielles), de films d'activités et de pratiques de travail, etc.

Concrètement, le musée a été équipé d'une série de postes et d'instruments informatiques, tels que des moniteurs à partir desquels il est possible d'accéder à des contenus photographiques et multimédias concernant le paysage de la vallée, l'état des cultures, le panorama agraire, le panorama culturel en général, et puis, bien sûr, de faire appel à la mémoire par le biais d'entretiens avec les anciens du village.



Une série de tablettes ont été achetées sur lesquelles différents types d'informations et de contenus ont été téléchargés, créant ainsi une sorte d'audio-guide vidéo pour le visiteur qui, grâce à la technologie QrCode, peut découvrir de manière autonome le village-musée de Velva. Un certain nombre de jeux, liés au patrimoine, ont également été créés pour les plus jeunes visiteurs, qui peuvent être utilisés avec la technologie de l'écran tactile.





Pour les différents objectifs, des tournages ont été réalisés dans la zone concernée, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur, à l'aide de caméras vidéo, de systèmes de stabilisation de l'image, de drones fpv et 4K et, en outre, d'animations de logos en 2D et 3D.

En résumé, 12 vidéos ont été réalisées avec des animations interactives, 6 vidéos avec des acteurs à l'intérieur des locaux, 4 vidéos avec des drones sur la Vallée aux 4 saisons, 9 vidéos sur les hameaux de la commune, 8 vidéos sur les contes et légendes, 19 mini vidéos et 26 vidéos documentaires sur les travaux et activités agricoles et artisanales, 5 vidéos témoignages d'habitants de Velva, 5 vidéos de contenus divers.

Enfin, il a été jugé utile de mettre en place une information routière complète - créée à la fois par le biais de la signalisation traditionnelle et de la technologie informatique (QR code) - placée à la fois dans le village de Velva et le long de la principale route de liaison.

Grâce à Racine, le musée a donc amélioré son accessibilité en renforçant ses outils de communication, grâce à des équipements multimédias, et en permettant aux visiteurs de vivre une expérience différente, engageante et interactive, une caractéristique particulièrement appréciée par les jeunes visiteurs car le musée est raconté d'une manière plus proche de leur façon de se rapporter à la réalité.

Tous les contenus produits étaient en italien et en français, comme le prévoyait le projet, auxquels s'ajoutait l'anglais.

Comme nous l'avons déjà mentionné, une partie du contenu que le visiteur peut trouver sous une forme plus complète à l'intérieur du musée se trouve également sur

le site web du musée <https://www.muvel.it/>, qui a également été produit grâce à Racine et préparé pour un enrichissement ultérieur.

Comme mentionné ci-dessus, le projet a également amélioré l'aménagement du Mucast - Museo Archeominerario dans le hameau de Masso, notamment en le dotant d'un écran tactile dont les contenus, en plus de le relier virtuellement au musée de Velva, offrent un aperçu approfondi du paysage culturel local, permettant au visiteur d'effectuer un voyage à travers l'histoire de la région.



Racine a également favorisé le développement et l'expérimentation d'un "écosystème de l'identité culturelle", mis en œuvre avec d'autres ressources du projet grâce à l'implication active de la communauté locale dans ses différentes expressions, qui a conduit à une relation renouvelée entre le musée et la citoyenneté et, plus généralement, entre la citoyenneté et le patrimoine culturel et paysager, dont les résultats, on l'espère, pourront aller au-delà des résultats déjà significatifs enregistrés au cours du projet et conduire à des répercussions permanentes.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique</i>	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle</i>	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique</i>	

REGIONE LIGURIA – Comune di Riva Ligure – Area archeologica di Capo Don



L'Area Archeologica di Capo Don situata fuori del centro abitato di Riva Ligure, subito a monte della via Aurelia, quasi al confine con il Comune di Taggia, svela un complesso pluristratificato di straordinaria importanza per la storia del territorio con testimonianze che vanno dalle rare tracce della seconda età del Ferro (IV – II sec. a.C.) ai resti di una ricca villa di epoca augustea (inizi del I sec. a.C.) e di una successiva, importante stazione di posta (la *statio* di *Costa Balenae*) fino, ed è la parte attualmente visibile, a quanto resta di una imponente basilica paleocristiana, databile al VI secolo e poi più volte modificata fino ad epoca medievale, con annessa rilevante area sepolcrale. Scoperta accidentalmente nel 1835 in occasione, appunto, dei lavori di costruzione e allargamento dell'adiacente Via Aurelia e della sottostante linea ferroviaria (oggi trasferita più a monte), è stata oggetto di indagini sistematiche, che proseguono tutt'oggi, soltanto nel 1937 e, in maniera più continuativa, a partire dal 1982.



All'Area e alle ricerche in essa effettuate è dedicato il SEM – Spazio Espositivo Multimediale, piccola ma interessante struttura espositivo-informativa allestita alcuni anni or sono nel Palazzo Comunale di Riva Ligure; il SEM, tuttavia, è situato in pieno centro storico, lontano dall'Area e senza adeguata segnalazione del percorso per raggiungerla.



Inoltre nonostante la sua importanza e la immediata vicinanza con la via Aurelia, principale asse viario non autostradale della Liguria, l'Area è pressoché invisibile a chiunque le passi vicino, poiché sita ad un livello più alto rispetto alla sede stradale, e peraltro priva di aree di sosta se non dalla parte opposta dell'Aurelia, in quel punto particolarmente pericolosa e senza attraversamenti pedonali regolati, dunque difficilmente raggiungibile e, comunque, non adeguatamente segnalata. Nelle vicinanze dell'Area era inoltre assente, fino ad ora, qualsiasi strumento informativo.



Le medesime difficoltà interessano anche i sempre più numerosi utenti della Ciclovía del Ponente Ligure e del percorso pedonale che, oggi, occupano la antica sede ferroviaria, parallela alla via Aurelia e ad essa adiacente ma dal lato opposto rispetto all'Area, ad un livello significativamente più basso e, nuovamente, senza alcuna cartellonistica dedicata.

Il progetto Racine ha dunque consentito, anzitutto, di migliorare l'accessibilità dell'Area mediante la costruzione di una rampa pedonale senza gradini, dotata di corrimano e con inclinazione adatta anche alla percorrenza di carrozzine, per facilitare, in corrispondenza con l'Area archeologica, il superamento del dislivello esistente tra pista ciclopedonale e via Aurelia.

Alla sommità della rampa è stata installata un'area dove sostare e acquisire informazioni prima di partire per la visita, protetta da una pensilina, dotata di sedute e di punto di ricarica usb.

Sotto la pensilina, inoltre, un totem interattivo a *touch screen*, predisposto per successivi arricchimenti dei contenuti testuali, fornisce agli utenti informazioni, in italiano e in francese, sull'Area e sul SEM.



A ciò si è aggiunta la realizzazione e l'installazione di pannelli informativi presso l'Area archeologica e lungo la pista ciclopedonale, tesi a mettere in evidenza il sito, a fornire informazioni storiche e pannelli indicatori a suggerire il percorso verso il SEM e viceversa.

L'insieme di questi interventi, unitamente alla sperimentazione di percorsi partecipativi che hanno visto attivamente coinvolti cittadini, enti, associazioni, istituti scolastici, non solo contribuirà in maniera decisiva alla valorizzazione dell'Area archeologica e a una sua maggiore fruizione, anche in raccordo con altre emergenze culturali sia transfrontaliere che della Liguria occidentale, ma, come già si è potuto verificare, ha suscitato interesse anche nella cittadinanza, che si è maggiormente e più consapevolmente avvicinata al proprio patrimonio lasciandosi coinvolgere anche nella costruzione di percorsi di approfondimento e divulgazione.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique</i>	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle</i>	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique</i>	

REGIONE LIGURIA – Comune di Riva Ligure – Area archeologica di Capo Don



L'Aire archéologique de Capo Don, située en dehors de la zone bâtie de Riva Ligure, immédiatement en amont de la Via Aurelia, presque à la frontière avec la commune de Taggia, révèle un complexe à plusieurs niveaux d'une importance extraordinaire pour l'histoire du territoire, avec des témoignages allant de rares traces du deuxième âge du fer (IVe - IIe siècle av. J.-C.) aux vestiges d'une riche villa de l'époque augustéenne (début du Ier siècle av. J.-C.) et d'un important poste de poste postérieur (*statio Costa Balenae*), jusqu'à, et c'est la partie actuellement visible, ce qui reste d'une imposante basilique paléochrétienne, datable du VIe siècle et plusieurs fois remaniée jusqu'au Moyen Âge, avec une importante zone funéraire attenante. Découvert accidentellement en 1835 lors de la construction et de l'élargissement de la Via Aurelia adjacente et de la ligne de chemin de fer sous-jacente (aujourd'hui déplacée plus en amont), ce n'est qu'en 1937 et de manière plus continue depuis 1982 que des recherches systématiques, qui se poursuivent encore aujourd'hui, ont été menées.



Le SEM - Spazio Espositivo Multimediale (Espace d'Exposition Multimédia), une petite mais intéressante structure d'exposition-information installée depuis quelques années dans la Mairie de Riva Ligure, est dédié à l'Aire et aux recherches qui y sont menées. Le SEM est cependant situé dans le centre ville, loin de l'Aire et sans une signalisation adéquate de l'itinéraire pour y accéder.



En outre, malgré son importance et sa proximité immédiate avec la Via Aurelia, le principal axe routier non autoroutier de la Ligurie, l'Aire est presque invisible pour les passants, car elle est située à un niveau supérieur à celui de la chaussée et ne dispose pas d'aires de stationnement, sauf sur le côté opposé de la Via Aurelia, particulièrement dangereuse à cet endroit et dépourvue de passages piétons réglementés, ce qui la rend difficile d'accès et, en tout état de cause, insuffisamment signalée. Il n'y avait pas non plus, jusqu'à présent, d'outil d'information à proximité de l'Aire.



Les mêmes difficultés affectent également le nombre croissant d'utilisateurs de la Ciclovía del Ponente Ligure (piste cyclable de la Ligurie occidentale) et du sentier piétonnier, qui occupent désormais l'ancien siège du chemin de fer, parallèle à la Via Aurelia et adjacent à celle-ci, mais sur le côté opposé de la zone, à un niveau nettement inférieur et, encore une fois, sans aucune signalisation dédiée.

Le projet Racine a donc permis, en premier lieu, d'améliorer l'accessibilité de l'Aire grâce à la construction d'une rampe piétonne sans marches, équipée d'une main courante et d'une inclinaison adaptée également aux fauteuils roulants, afin de faciliter, en correspondance avec l'Aire archéologique, le rattrapage de la différence de niveau existant entre la piste piétonne et cyclable et Via Aurelia.

En haut de la rampe, un espace a été installé où l'on peut s'arrêter et s'informer avant de partir pour la visite, protégé par un auvent, équipé de sièges et d'une borne de recharge USB.

De plus, sous l'abri, un totem interactif à écran tactile, préparé pour un enrichissement ultérieur du contenu textuel, fournit aux utilisateurs des informations, en italien et en français, sur l'Aire et le SEM.





Ces travaux ont été complétés par la construction et l'installation de panneaux d'information dans la zone archéologique et le long de la piste cyclable et piétonne, visant à mettre en valeur le site, à fournir des informations historiques et des panneaux indicateurs pour suggérer l'itinéraire vers le SEM et vice-versa.

**L'AREA ARCHEOLOGICA DI CAPO DON
LO SPAZIO ESPOSITIVO MULTIMEDIALE (S.E.M.)
E LA PISTA CICLO-PEDONALE CYCLING RIVIERA**

Sotto all'area del limes Costa Belluna (o Costa Belluna) è formata da un complesso pluristratificato in cui spiccano le fondazioni di una muratura e della rovine (I sec. a.C.) e di una basilica paleocristiana databile alla fine del IV secolo d.C. e di un tempio romano di età augustea (I sec. d.C.).

Al patrimonio del Palazzo Nobile Caracciolo, sede del Comune di Riva Ligure, il 1 agosto 2018 è nato così il S.E.M. (Spazio Espositivo Multimediale), che raccoglie, come anticipato, i recenti ed importanti rinvenimenti nell'area delimitata in campo archeologico degli ultimi decenni, quali le aree funerarie di Punta Grotta, VI), e ne racconta la storia attraverso un apparato scientifico e divulgativo tecnico e puntuale ed un allestimento curato, accattivante e moderno, ossia multimediale e interattivo.

È stato il primo, fondamentale, tappa di un programma che, grazie alle potenzialità espresse dalla data independence "Cyber-Riviera", offre contenuti del Patrimonio Ligure, intende superare gli ostacoli e i limiti - legati all'eterogeneità del sito - fatto consensuale di S.E.M. alla Aurata di Fies di cui è un percorso di visite individuali, sicuro e sostenibile, che collega l'area Archeologica di Capo Don e la sede museale di Fies, il S.E.M., e il sito.

- Un programma che prevede:
- la realizzazione di una "zona libera" a metà della pista ciclo-pedonale "Cyber-Riviera" concepita come area attrezzata, in corrispondenza dell'attuale formato urbanistico di base (che risulta così isolata nella nuova pianificazione di progetto);
 - la creazione di una zona di manovra (presenza area 7%) di collegamento tra la quota del sedime ciclo-pedonale e la quota della S.E.M. Via Aurelia che, oltre a portare, all'adeguamento delle barriere architettoniche, consentirà di accedere all'attuale percorso per le bici);
 - l'installazione di una "zona libera", ossia una sorta di "transparatore" che, grazie all'installazione di una struttura leggera di protezione in acciaio in vernice anticorrosione, e di un fornice insonorizzante, servirà da filtro sonoro capace di fornire informazioni utili sull'area archeologica di Capo Don ed il S.E.M. (antiquarium) alla comunità e ai visitatori "materiali";
 - l'installazione di un sistema di collegamenti lungo il perimetro di base consolidato, in presenza della "zona libera", di porta bici;
 - la creazione di percorsi pedonali e ciclabili adatte per il percorso, l'area Archeologica delle opere (adattando il sito) diventando così un sito del territorio più recente (area Capona - Fies) e, quindi, una migliore visita di tutta l'area archeologica di Capo Don anche attraverso l'installazione di un apparato cartografico informativo geografico realizzato attraverso il progetto Racine e collegato alla pianificazione del territorio che coinvolge la zona del sito archeologico stesso.

Per poter realizzare, il Comune di Riva Ligure ha attivato un'importante collaborazione con Regione Liguria per l'attuazione del progetto RACINE. Il progetto di collaborazione transnazionale, che, l'obiettivo del programma Interreg Italia-Francia Marittima 2014-2020, la pratica di collaborazione e l'impiego della capacità del sistema pubblico dell'area transnazionale di cooperazione, protezione, promozione e sviluppo del territorio culturale, un risultato ancora più importante è l'instaurazione di un rapporto di collaborazione e di sinergia tra il Comune di Riva Ligure, il Museo del Mare di Genova, il Museo del Castello Romano (MUSE) di Santa Teodoro al Mare, il Museo comunale di Bussone e della Fies di Saveneto, il Museo Civico di Saveneto e il Museo di Saveneto, il "Museo di Capo Don", il sito archeologico e l'antiquarium di Capo Don (Saveneto) e la forte collaborazione di competenza.

**LE SITE ARCHEOLOGIQUE DE CAPO DON
L'ESPACE D'EXPOSITION MULTIMEDIALE (S.E.M.)
ET LA VOIE VERTE CYCLING RIVIERA**

Sous all'area de la zone archéologique de Costa Belluna (ou Costa Belluna) et comprise d'un complexe à plusieurs niveaux dans lequel se dressent les fondations d'un édifice de l'époque romaine (I^{er} siècle avant J.-C.) et d'une basilique paléochrétienne au delà du IV^{ème} siècle après J.-C. et d'un temple romain de l'époque augustéenne (I^{er} siècle après J.-C.).

Al patrimoine du Palazzo Nobile Caracciolo, siège de la Commune de Riva Ligure, le 1^{er} août 2018 est né le S.E.M. (Espace Expositif Multimediale), qui rassemble les découvertes les plus importantes mises au jour et offre au public des contenus historiques et des panneaux indicateurs pour suggérer l'itinéraire vers le SEM et vice-versa.

Un programme qui comprend:

- la réalisation d'une "zone libre" à mi-chemin de la piste cyclable et piétonne "Cyber-Riviera" ou part effect de la ligne existante, ainsi qu'une zone aménagée dans la zone libre (présence d'une zone aménagée d'une surface de 7%) de liaison entre le site cycle-pedonale et la hauteur de la S.E.M. Via Aurelia, qui, en plus, permettra l'adaptation des barrières architecturales, permettra d'accéder à l'actuel parcours pour les vélos);
- l'installation d'une "zone libre", soit une sorte de "transparent" qui, grâce à l'installation d'une structure légère de protection en acier et vernie anticorrosion, et d'un fornice insonorisant, servira de filtre sonore capable de fournir des informations utiles sur le site archéologique de Capo Don et le S.E.M. (antiquarium) aux citoyens, aux visiteurs extérieurs et à la communauté;
- l'installation de chemins pédestres et cyclables adaptés à la zone consolidée, en présence de la "zone libre", de porte vélo;
- la création de chemins pédestres et cyclables adaptés à la zone consolidée (zone Capona - Fies) et, par conséquent, une meilleure visite de toute l'zone archéologique de Capo Don également à travers l'installation d'un système géographique informatif géographique réalisé à travers le projet Racine et relié à la planification du territoire qui implique la zone du site archéologique même.

Per poter realizzare, il Comune di Riva Ligure ha attivato un'importante collaborazione con Regione Liguria per l'attuazione del progetto RACINE. Il progetto di collaborazione transnazionale, che, l'obiettivo del programma Interreg Italia-Francia Marittima 2014-2020, la pratica di collaborazione e l'impiego della capacità del sistema pubblico dell'area transnazionale di cooperazione, protezione, promozione e sviluppo del territorio culturale, un risultato ancora più importante è l'instaurazione di un rapporto di collaborazione e di sinergia tra il Comune di Riva Ligure, il Museo del Mare di Genova, il Museo del Castello Romano (MUSE) di Santa Teodoro al Mare, il Museo comunale di Bussone e della Fies di Saveneto, il Museo Civico di Saveneto e il Museo di Saveneto, il "Museo di Capo Don", il sito archeologico e l'antiquarium di Capo Don (Saveneto) e la forte collaborazione di competenza.



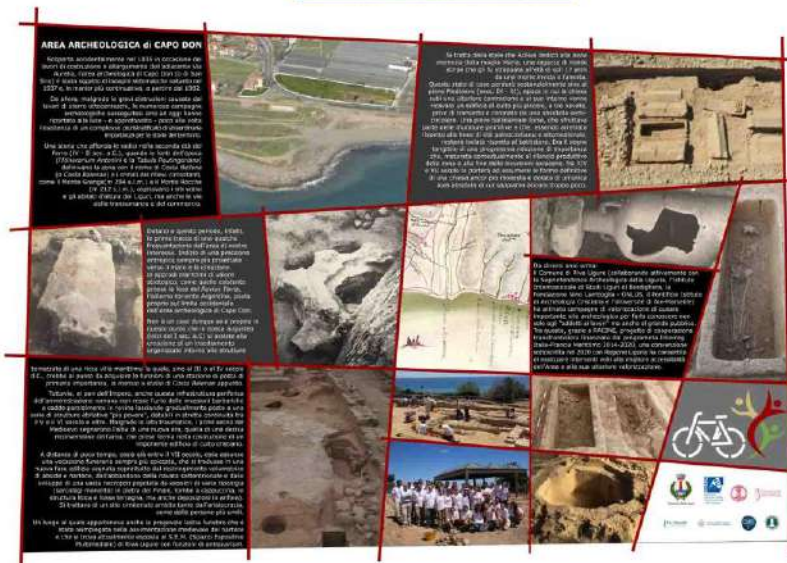
LE SITE ARCHÉOLOGIQUE DE CAPO DON

Élevé et isolé, le site archéologique de Capo Don est le seul vestige de la Via Augusta, la plus importante des routes romaines de la région, qui traversait le territoire de Capo Don (aujourd'hui Capo d'Orlando) à l'est de la ville de Capo Don (aujourd'hui Capo d'Orlando) et qui traversait le territoire de Capo Don (aujourd'hui Capo d'Orlando) à l'est de la ville de Capo Don (aujourd'hui Capo d'Orlando).

Le site archéologique de Capo Don est un site archéologique de grande importance, qui a été découvert en 1982 et qui a été fouillé de 1982 à 1984. Les fouilles ont permis de découvrir un ensemble de bâtiments, dont un grand bâtiment à deux étages, qui a été identifié comme étant un palais impérial. Le site a été déclaré Monument National en 1984 et est aujourd'hui un site archéologique protégé.

Le site archéologique de Capo Don est un site archéologique de grande importance, qui a été découvert en 1982 et qui a été fouillé de 1982 à 1984. Les fouilles ont permis de découvrir un ensemble de bâtiments, dont un grand bâtiment à deux étages, qui a été identifié comme étant un palais impérial. Le site a été déclaré Monument National en 1984 et est aujourd'hui un site archéologique protégé.

Le site archéologique de Capo Don est un site archéologique de grande importance, qui a été découvert en 1982 et qui a été fouillé de 1982 à 1984. Les fouilles ont permis de découvrir un ensemble de bâtiments, dont un grand bâtiment à deux étages, qui a été identifié comme étant un palais impérial. Le site a été déclaré Monument National en 1984 et est aujourd'hui un site archéologique protégé.



Les panneaux, bien que prévus dans le projet et conformes aux règles de communication, ont été réalisés avec des ressources de la municipalité de Riva Ligure après la fermeture de Racine, étant donné qu'un retard dans la fourniture n'aurait pas permis de rendre compte en temps voulu. Les dépenses ont donc été inférieures au budget prévu pour le projet.

L'ensemble de ces actions, ainsi que l'expérimentation d'approches participatives qui ont impliqué activement les citoyens, les organisations, les associations et les écoles, non seulement contribueront de manière décisive à la valorisation de l'Aire archéologique et à sa plus grande utilisation, également en relation avec d'autres installations culturelles, tant transfrontalières qu'en Ligurie occidentale, mais, comme cela a déjà été vérifié, ont également suscité l'intérêt des citoyens, qui sont devenus plus conscients de leur patrimoine et se sont impliqués davantage dans la construction de parcours d'approfondissement et de diffusion.

Prodotto T 2.1.1 Relazione sull' attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T 2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

Indicare con una X la tipologia d'interventi descritti / Indiquez le type d'intervention écrit

T2.1.1	Interventi per migliorare l' accessibilità fisica Des interventions pour améliorer l' accessibilité physique	
T2.2.1	Interventi per migliorare l' accessibilità cognitiva e sensoriale Des interventions pour améliorer l' accessibilité cognitive et sensorielle	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l' accessibilità digitale Des interventions pour améliorer l' accessibilité numérique	



AZIONI IMMATERIALI DEL PROGETTO DI “ALLESTIMENTO E SISTEMAZIONE DEL PERCORSO CHE DAL BORGO DI BARRANCO MANNU (SANTADI) ARRIVA ALLA TOMBA DEI GIGANTI DI SA FRAIGADA IN AGRO DI SANTADI”, IN PARTICOLARE RELATIVAMENTE A:

Creazione di una **postazione museale** dedicata alla Tomba di Giganti di *Sa Fraigada* all'interno del Museo Civico Archeologico di Santadi, con contenuti informativi e digitali sul monumento per una sua fruizione a 360 gradi a distanza. Nello specifico reca:

- Un **monitor LCD di 32 pollici** (65cmx49cm) in cui sono divulgati contenuti digitali sulla Tomba dei Giganti di “*Sa Fraigada*”.
- Un **pannello informativo** recante approfondimenti testuali corredati di immagini (fotografie, planimetrie, sezioni) sul monumento, redatti in **duplice lingua italiano/francese**.
- Un supporto che ospita la ricostruzione del **modello tattile** della Tomba di “*Sa Fraigada*”.

Si è scelto di riunire i contenuti testuali, quelli multimediali e la ricostruzione tridimensionale nella stessa postazione al fine di offrire una **percezione/conoscenza** quanto più **organica e complessiva** possibile.

Concepito come **‘Museo del territorio’**, il Museo Civico Archeologico di Santadi custodisce i reperti provenienti dai principali siti archeologici del Basso Sulcis e non solo in un'esposizione organizzata secondo la **successione cronologica** delle diverse civiltà susseguite dal Neolitico all'età medievale. Tra le collezioni musealizzate, spicca il deposito votivo della grotta di Su Benatzu a Santadi, il più importante santuario in grotta della Sardegna nuragica. Migliaia le offerte votive, significative per la lunga continuità di frequentazione: ceramiche (rinvenuti in cumuli riprodotti nell'allestimento museale) e oggetti metallici, tra cui i pugnali e il tripode bronzeo di tipo cipriota. Supporti multimediali, applicativi smartphone e audioguide distinguono le **modalità di fruizione**, facilitando la contestualizzazione dei reperti e dei siti che attestano l'evolversi dei modelli di insediamento nel tempo. Custodisce i materiali derivanti dallo scavo archeologico degli ultimi dieci anni dell'Area archeologica di Pani Loriga e buona parte di quelli derivanti dagli scavi degli anni Settanta.

Il Museo conserva materiali che sono per ovvie ragioni decontestualizzati, con la conseguente difficoltà di trasmettere appieno gli antichi contesti di cui i reperti sono testimonianza. La necessità è pertanto quella di creare un racconto organico e coerente sul patrimonio rappresentato al suo interno. Inoltre, l'esigenza è quella di aprirsi al territorio, portandolo visivamente all'interno del Museo e al contempo facendo del Museo il fulcro da cui si propaga l'interesse alla

conoscenza del territorio stesso. Le azioni intraprese **ampliano e migliorano l'accessibilità** ai contenuti del Museo, favorendo la conoscenza presso un pubblico quanto più ampio e consentendo una fruizione a distanza del monumento per tutti colori che sono impossibilitati a raggiungerlo fisicamente.

Relativamente alla **accessibilità cognitiva-sensoriale** si è intervenuti con la creazione di supporti legati all'**innovazione e diversificazione** delle forme di fruizione, in particolare tramite la *realizzazione di stampa 3D del monumento*, consentendo di rivolgersi a persone con disabilità motorie e visive grazie all'abbattimento delle **barriere sensoriali-percettive**, aumentando al contempo la conoscenza della Tomba nuragica tra i potenziali fruitori. Il modello tattile della Tomba di *Sa Fraigada* **garantisce accessibilità** ai visitatori che potranno "visitare" l'area archeologica senza doverla fisicamente percorrere, beneficiando dell'abbattimento delle barriere che ne ostacolano la fruizione *in loco*.

L'ammontare finanziario dell'intervento è di € 30.072,18 di cui FESR: € 25.561,35, su 4 mesi d'intervento.

La creazione di supporti legati all'**innovazione e diversificazione** delle forme di fruizione (*realizzazione di stampa 3D del monumento*) rappresenta un modello di valorizzazione a distanza con contenuti a 360° che può essere replicato in altri contesti analoghi per qualsiasi bene culturale di cui si voglia facilitare la conoscenza senza doverlo fisicamente raggiungere. L'uso delle **nuove tecnologie** applicate al patrimonio (rilievi fotogrammetrici, ricostruzioni digitali 3D) consente, inoltre, di promuovere il sito esplicitando il **valore paesaggistico** del contesto in cui si inserisce, che vede l'elemento antropico e quello naturale fondersi in un'esperienza suggestiva di grande impatto. La creazione della postazione museale, infine, intercetta l'utenza museale in un'ottica di piena valorizzazione che pone la Tomba in **connessione con l'offerta culturale** del Sistema Museale di Santadi.

Ampliare e innovare la fruizione della Tomba di *Sa Fraigada* attraverso l'uso della tecnologia applicata ai beni culturali, avvia nuove **modalità di esperienza** legate alla scoperta del patrimonio, qualificando e differenziando l'offerta e migliorando l'accessibilità al sito da parte di tutti i potenziali utenti, con l'abbattimento delle barriere fisiche e percettivo-sensoriali che ostacolano l'accesso alla conoscenza.

Il modello 3D realizzato consente di integrare il percorso tattile museale che, oltre ad agevolare specifiche fasce di utenza, integra il racconto durante le visite guidate e supporta l'attività didattica facilitando il trasferimento delle informazioni. La sua collocazione all'interno della postazione museale contribuisce alla creazione di una **offerta innovativa e diversificata**, in cui soluzioni digitali, plastici tridimensionali e contenuti informativi si integrano coerentemente tra loro veicolando le informazioni a 360°.



ACTIONS IMMATÉRIELLES DU PROJET DE "MISE EN PLACE ET AMÉNAGEMENT DU CHEMIN DU VILLAGE DE BARRANCU MANNU (SANTADI) À LA TOMBE DES GÉANTS DE SA FRAIGADA DANS LA CAMPAGNE DE SANTADI", CONCERNANT NOTAMMENT:

Création d'une station muséale dédiée à la Tombe des Géants de Sa Fraigada au sein du Musée Civique Archéologique de Santadi, avec des informations et des contenus numériques sur le monument pour en profiter à distance. Plus précisément, il comporte :

- Un moniteur LCD de 32 pouces (65cmx49cm) affichant du contenu numérique sur la Tombe des Géants de 'Sa Fraigada'.
- Un panneau d'information contenant un texte approfondi avec des images (photographies, plans, coupes) sur le monument, rédigé en deux langues, italien et français.
- Un support abritant la reconstruction du modèle tactile de la tombe "Sa Fraigada".

Il a été décidé de réunir le contenu textuel, le contenu multimédia et la reconstruction tridimensionnelle au même endroit afin d'offrir une perception/connaissance aussi organique et complète que possible.

Conçu comme un "musée du territoire", le musée archéologique civique de Santadi abrite des objets provenant des principaux sites archéologiques du Bas-Sulcis et d'ailleurs, dans une exposition organisée selon la succession chronologique des différentes civilisations qui se sont succédé du Néolithique au Moyen Âge. Parmi les collections du musée figure le dépôt votif de la grotte de Su Benatzu à Santadi, le plus important sanctuaire rupestre de la Sardaigne nuragique. Des milliers d'offrandes votives, significatives de la longue continuité de la fréquentation : céramiques (trouvées en amas reproduits dans la présentation du musée) et objets métalliques, dont des poignards et un trépied en bronze de type chypriote. Des supports multimédias, des applications pour smartphones et des audioguides distinguent les modes d'utilisation, facilitant la contextualisation des artefacts et des sites qui témoignent de l'évolution des modes de peuplement au fil du temps. Il abrite les matériaux issus des fouilles archéologiques des dix dernières années dans la zone archéologique de Pani Loriga et une grande partie de ceux issus des fouilles des années 1970.

Le musée conserve des matériaux qui, pour des raisons évidentes, sont décontextualisés, d'où la difficulté de rendre pleinement compte des contextes anciens dont témoignent les objets exposés. Il s'agit donc de créer un récit organique et cohérent sur le patrimoine qui y est représenté. En outre, il est nécessaire de s'ouvrir au territoire, en le faisant entrer visuellement dans le musée et en faisant en même temps du musée le point d'appui à partir duquel se répand l'intérêt pour la connaissance du territoire lui-même. Les actions entreprises élargissent et améliorent l'accessibilité des contenus du musée, en favorisant la connaissance par le public le plus large possible et en permettant la jouissance à distance du monument pour tous ceux qui ne peuvent physiquement y accéder.

En ce qui concerne l'accessibilité cognitive-sensorielle, un soutien a été créé pour l'innovation et la diversification des formes d'utilisation, notamment par la réalisation d'une impression 3D du monument, permettant de s'adresser aux personnes souffrant de handicaps moteurs et visuels grâce à la suppression des barrières sensorielles-perceptives, tout en augmentant la connaissance du Tombeau Nuragique parmi les utilisateurs potentiels. La maquette tactile du tombeau de Sa Fraigada garantit l'accessibilité des visiteurs qui pourront "visiter" la zone archéologique sans avoir à la parcourir physiquement, en bénéficiant de la suppression des barrières qui empêchent de profiter des lieux.

Le montant financier de l'intervention est de 30 072,18 € dont FEDER : 25 561,35 €, sur 4 mois d'intervention.

La création de supports liés à l'innovation et à la diversification des formes d'utilisation (réalisation d'une impression 3D du monument) représente un modèle de valorisation à distance avec un contenu à 360° qui peut être répliqué dans d'autres contextes similaires pour tout bien culturel dont on veut faciliter la connaissance sans avoir à l'atteindre physiquement. L'utilisation des nouvelles technologies appliquées au patrimoine (relevés photogrammétriques, reconstructions numériques 3D) permet également de valoriser le site en explicitant la valeur paysagère du contexte dans lequel il se trouve, qui voit l'élément humain et l'élément naturel fusionner dans une expérience évocatrice de grand impact. Enfin, la création de la station muséale intercepte les usagers du musée en vue d'une valorisation complète, ce qui met la Tombe en relation avec l'offre culturelle du système muséal de Santadi.

L'élargissement et l'innovation de l'utilisation de la Tombe Sa Fraigada par l'utilisation de la technologie appliquée au patrimoine culturel, initie de nouvelles façons de vivre la découverte du patrimoine, en qualifiant et en différenciant l'offre et en améliorant l'accessibilité du site par tous les utilisateurs potentiels, avec la suppression des barrières physiques et perceptivo-sensorielles qui entravent l'accès à la connaissance.

Le modèle 3D créé permet d'intégrer le parcours tactile du musée qui, en plus de répondre aux besoins de groupes d'utilisateurs spécifiques, complète la narration lors des visites guidées et soutient les activités pédagogiques en facilitant le transfert d'informations. Son placement au sein du poste de travail du musée contribue à la création d'une offre innovante et diversifiée, dans laquelle les solutions numériques, les modèles tridimensionnels et le contenu informatif sont intégrés de manière cohérente les uns aux autres, véhiculant l'information à 360°.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull' attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

Indicare con una X la tipologia d'interventi descritti / Indiquez le type d'intervention écrite

T2.1.1	Interventi per migliorare l' accessibilità fisica Des interventions pour améliorer l' accessibilité physique	
T2.2.1	Interventi per migliorare l' accessibilità cognitiva e sensoriale Des interventions pour améliorer l' accessibilité cognitive et sensorielle	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l' accessibilità digitale Des interventions pour améliorer l' accessibilité numérique	

Partner: Regione Autonoma Sardegna



AZIONI IMMATERIALI DEL PROGETTO DI "ALLESTIMENTO E SISTEMAZIONE DEL PERCORSO CHE DAL BORGO DI BARRANCU MANNU (SANTADI) ARRIVA ALLA TOMBA DEI GIGANTI DI SA FRAIGADA IN AGRO DI SANTADI" RELATIVAMENTE A:

Infrastrutturazione del percorso di visita al monumento attraverso la dotazione di:

PANNELLI INFORMATIVI E DIREZIONALI da collocare lungo il percorso di accesso alla Tomba dei Giganti di "Sa Fraigada", in particolare in riferimento a:

- **n. 3 BACHECHE INFORMATIVE IN LEGNO**
- **n. 5 CARTELLI IDENTIFICATIVI DI PERCORSO**
- **n. 4 FRECCHE DIREZIONALI** tipo CAI lungo il sentiero

La Tomba di Giganti di *Sa Fraigada* fa parte di un complesso insediativo di età preistorica e protostorica esteso per circa otto ettari, situato a 1 km a nord-ovest dall'abitato di *Barrancu Mannu*, piccola frazione del Comune di Santadi (SU), in una zona orograficamente accidentata, caratterizzata da spuntoni granitici naturali e fitta macchia mediterranea.

Questa porzione di territorio presenta maestosi affioramenti granitici formati durante il Carbonifero (circa 300 milioni di anni fa). Si tratta in prevalenza di graniti con filoni basaltici e quarziferi, rocce magmatiche raffreddatesi lentamente nelle profondità della terra. Una volta emerse furono esposte alla degradazione degli agenti atmosferici con la formazione di caratteristiche cavità note come **tafoni**, che assunsero forme bizzarre cui la fantasia dell'uomo antico e moderno ha attribuito i nomi più svariati.

Le numerose evidenze archeologiche dell'area di *Sa Fraigada* sono distribuite su una superficie di almeno otto ettari (80.000 mq), delimitata da una grande cinta muraria, e comprendono terrazzamenti e muraglie megalitici, ruderi di capanne o abitazioni, un nuraghe o protonuraghe, un tafone e una tomba di giganti. Certamente le esigenze di controllo strategico crearono i presupposti per l'edificazione del nuraghe sulla cima di *Sa Roca de Luciferu*, in stretto rapporto visivo con quelli del circondario, ma la nascita dell'insediamento connesso alla fortificazione di un'area così vasta e impervia dovette avere ulteriori cause. È ipotizzabile la necessità di proteggere le risorse economiche, ad esempio il prodotto dell'eventuale sfruttamento dei potenti filoni quarziferi presenti, verosimilmente ricchi di minerali metalliferi, oppure quella di difendersi da veri e propri nemici arrivati dall'esterno.

Le muraglie che cingono i numerosi rilievi rocciosi, o parte di esse, potrebbero risalire tra la fine dell'Età del Rame (2800-2300 a.C.) e l'Età del Bronzo Antico 2 (2000-1700 a.C.). Erano in uso durante il periodo nuragico, tra il Bronzo Medio (1700-1300 a.C.) e il Bronzo Recente e Finale (1300-900 a.C.), quando in diversi settori interni erano già presenti capanne o abitazioni, isolate o raggruppate ma pertinenti a un unico grande villaggio sparso. Nello stesso periodo era attiva sulla cima di *Sa Roca de Luciferu* la fortificazione nuragica e ai limiti dell'abitato fu edificata la tomba di giganti con relativa area sacra. Non si può stabilire se l'abitato fosse ancora attivo in età storica, ma non è da escludere una continuità d'uso o un riutilizzo del sito. L'area è stata sfruttata fino ai giorni nostri come pascolo per caprini e bovini, in particolare dal XVII-XVIII secolo, periodo in cui dovettero sorgervi i vari *medaus* e *furriadroxus*.

Il percorso di visita al monumento si snoda lungo un sentiero di 650 m leggermente accidentato, immerso nella macchia mediterranea, e raggiunge la quota massima di 270 m s.l.m., con un dislivello di 74 m rispetto al punto di partenza. Il tempo di percorrenza è di circa 30 min.

I problemi di **accessibilità** sono relativi alla complessità di un sito che presenta una lunga frequentazione culturale, con la difficoltà oggettiva di leggere organicamente la storia antica di questo luogo. Inoltre, non tutte le evidenze sono distribuite lungo il percorso di visita che consente l'accesso al monumento, rendendo ancora più problematica la lettura delle diverse fasi di frequentazione. Infine, le caratteristiche orografiche del luogo e la sua collocazione non consentono a tutti i visitatori di raggiungere fisicamente il sito che impone la percorrenza a piedi su un sentiero accidentato.

Le azioni intraprese **ampliano e migliorano l'accessibilità cognitiva e sensoriale** della Tomba dei Giganti di "*Sa Fraigada*", favorendone la conoscenza presso un pubblico quanto più ampio e facilitandone l'accesso al sito. Relativamente alla **accessibilità cognitiva e sensoriale** si è intervenuti attraverso la **pannellistica informativa** e di **orientamento alla visita**, che non solo facilitano il raggiungimento del monumento, ma evidenziano in vari punti i tempi di percorrenza e le relative distanze e offrono gli approfondimenti testuali necessari a una **comprensione organica** delle numerose evidenze archeologiche presenti e della loro distribuzione nella vasta area che ospita la Tomba di *SaFraigada*.

L'ammontare finanziario dell'intervento è di € 18.970,18 di cui FESR: € 16.124,65, per 4 mesi.

Nel loro complesso i supporti informativi e direzionali, sia per la tipologia degli stessi, che per i contenuti organizzati al loro interno, rappresentano una **modalità di valorizzazione in loco** di un sito archeologico **replicabile in ogni contesto analogo**, laddove l'esigenza sia quella di facilitare il raggiungimento del sito, collocato in un'area totalmente isolata, e quella di una sua fruizione in autonomia da parte di visitatori occasionali o organizzati. I supporti realizzati, in particolare per la tipologia di contenuti informativi (testuali, immagini, ricostruzione di piante e sezioni e mappatura dell'area), permettono una **conoscenza esaustiva** di un settore molto ampio che non è possibile percorrere integralmente. L'altro elemento qualificante è rappresentato dalla **aggiornabilità** dei contenuti della postazione a seguito dell'acquisizione di nuovi dati, di nuove immagini e auspicabilmente di nuove indagini archeologiche nell'area.

Al fine di una piena valorizzazione *in loco* del monumento, sono stati installati supporti informativi funzionali alla visita, di duplice natura, sia di **carattere informativo** collocati in punti particolarmente significativi del luogo, sia di **orientamento** per agevolare il raggiungimento dell'area di sosta da cui parte il sentiero che conduce al monumento. Questo aumenta considerevolmente **l'esperienza della visita**, sia facilitando il raggiungimento del sito, che orientando il visitatore alla sua fruizione. Nello specifico si tratta di:

n. 3 **BACHECHE INFORMATIVE IN LEGNO** Le **bacheche informative** sono poste lungo il sentiero che dall'area parcheggio conduce alla Tomba, nei punti nodali e di particolare interesse archeologico e naturalistico. Contengono immagini fotografiche, informazioni sulle evidenze archeologiche, sulla toponomastica e sulle peculiarità botaniche e geomorfologiche presenti lungo il percorso. Recano le principali informazioni per una conoscenza complessiva dell'area, incluse le evidenze archeologiche e le risorse naturalistiche visibili in lontananza ma non prossime al

percorso di accesso. La distribuzione delle varie risorse è esemplificata in una carta appositamente realizzata e proposta nella prima bacheca.

n. 5 **CARTELLI IDENTIFICATIVI DI PERCORSO.** I **cartelli identificativi Turistico-Archeologici** recano l'indicazione "*Tomba dei Giganti*" e sono installati ai principali incroci stradali del percorso per raggiungere l'area di sosta da cui si diparte il percorso di visita.

n. 4 **FRECCHE DIREZIONALI:** sono di tipo CAI installati lungo il sentiero che dall'area di sosta conduce al monumento, nel punto di partenza e nei punti intermedi nodali in corrispondenza dei bivi. Indicano la direzione e la distanza della meta e il tempo di percorrenza, consentendo ai visitatori di valutare tempi e distanze ed eventuali pause lungo il tragitto.



ACTIONS IMMATÉRIELLES DU PROJET "MISE EN PLACE ET AMÉNAGEMENT DE L'ITINÉRAIRE DU VILLAGE DE BARRANCU MANNU (SANTADI) À LA TOMBE DES GÉANTS DE SA FRAIGADA DANS LA CAMPAGNE DE SANTADI" CONCERNANT:

Infrastructure de l'itinéraire de visite du monument par la mise à disposition :

PANNEAUX D'INFORMATION ET D'ORIENTATION à placer le long de la voie d'accès au Tombeau des Géants

de "Sa Fraigada", en particulier en ce qui concerne

- no. 3 POSTES D'INFORMATION EN BOIS
- no. 5 SIGNES D'IDENTIFICATION DES CHEMINS DE FER
- no. 4 BROCHES DIRECTIONNELLES de type CAI le long du chemin

Le Tombeau des Géants de Sa Fraigada fait partie d'un complexe préhistorique et protohistorique d'environ huit hectares, situé à 1 km au nord-ouest de la ville de Barrancu Mannu, une petite fraction de la municipalité de Santadi (SU), dans une région orographique zone inégale, caractérisée par des pointes de granit naturel et un maquis méditerranéen dense.

Cette portion de territoire présente de majestueux affleurements granitiques formés au Carbonifère (il y a environ 300 millions d'années). Il s'agit principalement de granites à filons basaltiques et de quartz, roches magmatiques qui se sont lentement refroidies dans les profondeurs de la terre. Une fois sortis, ils ont été exposés à la dégradation des agents atmosphériques avec la formation de cavités caractéristiques appelées tafoni, qui ont pris des formes bizarres auxquelles l'imagination de l'homme ancien et moderne a donné les noms les plus variés.

Les nombreuses preuves archéologiques de la région de Sa Fraigada sont réparties sur une superficie d'au moins huit hectares (80 000 mètres carrés), délimitée par un grand mur, et comprennent des terrasses et des murs mégalithiques, des ruines de huttes ou de maisons, un nuraghe ou protonuraghe, un tafone et un tombeau de géants. Certes, les besoins de contrôle stratégique ont créé les conditions pour la construction du nuraghe au sommet de Sa Roca de Luciferu, en étroite relation visuelle avec ceux des environs, mais la naissance de la colonie liée à la fortification d'un si vaste et zone inaccessible devait avoir d'autres causes. On conçoit le besoin de protéger des ressources économiques, par exemple le produit de l'exploitation éventuelle des puissants filons de quartz présents, probablement riches en minerais métalliques, ou de se défendre de véritables ennemis venant de l'extérieur.

Les murs qui entourent les nombreux reliefs rocheux, ou une partie d'entre eux, pourraient remonter entre la fin de l'âge du cuivre (2800-2300 avant JC) et l'âge du bronze antique 2 (2000-1700 avant JC). Ils étaient en usage à l'époque nuragique, entre le Bronze moyen (1700-1300 av. J.-C.) et le Bronze récent et final (1300-900 av. J.-C.), lorsque des huttes ou des maisons étaient déjà présentes dans divers secteurs intérieurs, isolés ou regroupés mais pertinents pour un seul grand village dispersé. À la même époque, la fortification nuragique était active au sommet de Sa Roca de Luciferu et le tombeau des géants avec sa zone sacrée a été construit à la périphérie de la ville. Il ne peut être établi si la ville était encore active à l'époque historique, mais une continuité d'utilisation ou de réutilisation du site ne peut être exclue. La zone a été exploitée jusqu'à nos jours comme pâturage pour les chèvres et le bétail, en

particulier à partir des XVIIe-XVIIIe siècles, période à laquelle les différents médaus et furriadroxus ont dû être construits.

La route vers le monument serpente le long d'un chemin légèrement accidenté de 650 m à travers le maquis méditerranéen, atteignant une altitude maximale de 270 m au-dessus du niveau de la mer, avec une différence d'altitude de 74 m par rapport au point de départ. Le temps de marche est d'environ 30 minutes.

Les problèmes d'accessibilité sont liés à la complexité d'un site ayant une longue présence culturelle, avec la difficulté objective de lire de manière organique l'histoire ancienne de ce lieu. De plus, tous les indices ne sont pas répartis le long du parcours de visite qui permet d'accéder au monument, ce qui rend encore plus problématique la lecture des différentes phases de fréquentation. Enfin, les caractéristiques orographiques du site et son emplacement ne permettent pas à tous les visiteurs d'accéder physiquement au site, les obligeant à marcher sur un chemin accidenté. Les actions entreprises élargissent et améliorent l'accessibilité cognitive et sensorielle du Tombeau des Géants de "Sa Fraigada", en favorisant la sensibilisation d'un public plus large et en facilitant l'accès au site. En ce qui concerne l'accessibilité cognitive et sensorielle, des mesures ont été prises par le biais de panneaux d'information et d'orientation des visiteurs, qui non seulement facilitent l'accès au monument, mais mettent également en évidence en divers points les temps de parcours et les distances relatives et offrent les éclairages textuels nécessaires à une compréhension organique des nombreux témoignages archéologiques présents et de leur répartition dans la vaste zone qui accueille le Tombeau de Sa Fraigada.

Le montant financier de l'intervention est de 18 970,18 € dont FEDER : 16 124,65 €, sur 4 mois.

Dans l'ensemble, les supports d'information et d'orientation, tant pour leur typologie que pour les contenus organisés en leur sein, représentent une modalité de valorisation in situ d'un site archéologique qui peut être reproduite dans tout contexte similaire, où la nécessité est de faciliter l'accès au site, situé dans une zone totalement isolée, et celui de sa fruition autonome par des visiteurs occasionnels ou organisés. Les supports créés, notamment en ce qui concerne le type de contenu informatif (texte, images, reconstitution de plans et de coupes et cartographie de la zone), permettent une connaissance exhaustive d'une zone très vaste qui ne peut être couverte dans son intégralité. L'autre élément qualifiant est représenté par l'actualisation du contenu de la station suite à l'acquisition de nouvelles données, de nouvelles images et, espérons-le, de nouvelles recherches archéologiques dans la région.

Afin de valoriser pleinement le monument sur place, des supports d'information fonctionnels ont été installés pour la visite, à la fois de nature informative placés aux points particulièrement significatifs du site, et de nature orientatrice pour faciliter l'accès à l'aire de repos d'où part le chemin menant au monument. Cela améliore considérablement l'expérience de la visite, à la fois en facilitant l'accès au site et en orientant le visiteur pour qu'il en profite. Il s'agit plus précisément de:

N°3 PANNEAUX D'INFORMATION EN BOIS Les panneaux d'information sont placés le long du chemin qui mène du parking à la Tombe, à des points nodaux d'un intérêt archéologique et naturaliste particulier. Ils contiennent des images photographiques, des informations sur les témoignages archéologiques, la toponymie et les particularités botaniques et géomorphologiques du chemin. Ils contiennent les principales informations permettant une connaissance globale de la zone, y compris les preuves archéologiques et les ressources naturelles visibles au loin mais pas à proximité de la voie d'accès. La répartition des différentes ressources est illustrée par une carte spécialement créée et proposée sur le premier panneau d'affichage.

N° 5 SIGNAUX D'IDENTIFICATION DE LA ROUTE. Les panneaux d'identification touristique-archéologique portent l'indication "Tombeau des Géants" et sont installés aux principaux croisements de routes le long du parcours pour rejoindre l'aire de repos d'où part l'itinéraire de visite.

N°4 Flèches directionnelles : elles sont de type CAI et sont installées le long du chemin qui mène de l'aire de repos au monument, au point de départ et aux points intermédiaires nodaux des carrefours. Ils indiquent la direction et la distance jusqu'à la destination ainsi que la durée du trajet, ce qui permet aux visiteurs d'estimer les temps et les distances et les éventuelles pauses en cours de route.

Prodotto T2.1.1 Relazione sull'attuazione degli interventi materiali per migliorare l'accessibilità e il relativo impatto sui gruppi target

Produit T2.1.1 Rapport sur la mise en œuvre des interventions physiques visant à améliorer l'accessibilité et leur impact sur les groupes cibles

Indicare con una X la tipologia d'interventi descritti / Indiquez le type d'intervention décrit

T2.1.1	Interventi per migliorare l'accessibilità fisica <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité physique</i>	
T2.2.1	Interventi per migliorare l'accessibilità cognitiva e sensoriale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité cognitive et sensorielle</i>	X
T2.3.1	Interventi per migliorare l'accessibilità digitale <i>Des Interventions pour améliorer l'accessibilité numérique</i>	

Partner : Communauté de Communes du Golfe de Saint Tropez

Intervento/Intervention : Miremer



L'intervento è stato effettuato presso la serra di fichi di Miremer, situata sulla collina di Miremer, a metà strada tra La Garde-Freinet e Grimaud, su un vasto altopiano dove si trova la cappella di Notre-Dame de Miremer, con vista sul Golfo di Saint-Tropez. Al

Conservatoire National Botanique de Porquerolles è stato chiesto di installare una collezione di fichi rari, che rischiano di scomparire. Oggi, 46 varietà sono protette presso il Conservatoire de figuiers de Miremer.

Il sito è gestito dal Conservatoire du Patrimoine de Garde Freinet, un ente pubblico, che ha firmato un accordo con il progetto. In questo sito organizza laboratori che coinvolgono scolaresche e volontari, con workshop quali

- Raccolta e manutenzione dei fichi
- Costruzione di muri a secco

La conservazione delle specie presenti al Conservatoire des figuiers de Miremer era a rischio dopo gli ultimi anni di siccità nella regione. Poiché il sito non dispone di un collegamento idrico, le rare specie presenti erano destinate a scomparire senza l'intervento del Conservatoire du Patrimoine de Garde Freine. La conservazione del sito è dipesa da azioni volontarie che hanno permesso di preservare la specie del fico fino ad oggi. Questa situazione precaria non ha permesso di realizzare la visione iniziale del Conservatoire de figuiers de Miremer, che era quella di stabilire e coltivare in modo sostenibile specie rare di fichi sul sito. Le opere di irrigazione e di raccolta dell'acqua piovana permettono, oltre alla conservazione delle vecchie varietà di fichi, di preservare le interazioni che avvengono nel sito. Il progetto Racine consente di organizzare in modo sostenibile laboratori di raccolta e lavorazione dei fichi, coinvolgendo sia gli studenti che gli anziani, che garantirebbero le pratiche tradizionali legate ai fichi.

È importante considerare l'architettura della cappella di Notre-Dame de Miremer: durante i lavori, il suo tetto è stato utilizzato per raccogliere l'acqua piovana che irriga gli alberi di fico della serra.

I lavori sono costati 71.034,12 euro. È durata cinque mesi, tra dicembre 2021 e maggio 2022.

I risultati ottenuti possono essere riprodotti in altri luoghi culturali dell'area transfrontaliera.

In questo modo è possibile una produzione di fichi che prima non era possibile. Questi investimenti permetteranno di perpetuare l'interazione tra volontari e scuole intorno a uno spazio culturale. Attraverso la raccolta dei fichi, sarà possibile trasmettere questo patrimonio culturale in un modo diverso dalla visita a un sito di difficile accesso.

L'esperienza della visita migliorerà con il tempo, la crescita degli alberi già presenti e l'aggiunta di nuove varietà di fichi contribuiranno a migliorare l'aspetto notevole del Conservatorio dei fichi di Miremer.

Partner : Communauté de Communes du Golfe de Saint Tropez

Intervento/Intervention : Miremer



l'intervention a été réalisée au conservatoire de figuiers de Miremer, situé sur la colline de Miremer à mi-chemin entre la Garde-Freinet et Grimaud sur un vaste plateau où se dresse la chapelle de Notre-Dame de Miremer, dominant le golfe de Saint-Tropez. Sollicité, le Conservatoire National Botanique de Porquerolles a proposé d'installer une collection de figuiers rares, en voie de disparition. Aujourd'hui, 46 variétés sont protégées au Conservatoire de figuiers de Miremer.

Le site est sous la gestion du Conservatoire du Patrimoine de Garde Freinet, organisme public, conventionné du projet. Il organise sur ce lieu des ateliers impliquant des scolaires et des bénévoles avec des ateliers tels que :

- Récolte et entretiens des figuiers
- Construction de murets en pierres sèches

La conservation des espèces présentes au Conservatoire des figuiers de Miremer était en péril à la suite des dernières années de sécheresse qu'a subi la région. Le site ne bénéficiant pas d'un raccordement en eau, les espèces rares présentes étaient vouées à disparaître sans l'intervention du Conservatoire du Patrimoine de Garde Freine. La préservation du site dépendait d'actions bénévoles qui a permis la sauvegarde des espèces de figuiers jusqu'à aujourd'hui. Cette situation précaire ne permettait pas de réaliser la vision initiale du Conservatoire de figuiers de Miremer qui visait à implanter et faire croître durablement des espèces rares de figuier sur le site. Les travaux d'irrigation et de collecte des eaux de pluie permet en plus de la préservation de variétés anciennes de figuiers, de préserver les interactions qui ont lieux sur le site. Le projet Racine permet l'organisation durable d'ateliers autour de la récolte à la transformation de la figue qui impliqueraient autant les scolaires et anciens garant des pratiques traditionnelles autour de la figue.

On note l'importance de considérer l'architecture de la chapelle de Notre-Dame de Miremer, lors de la réalisation des travaux, sa toiture a été utilisé pour la collecte l'eau de pluie qui irrigue les figuiers du conservatoire.

L'intervention a coûté 71 034,12 €. Elle a duré cinq mois, entre décembre 2021 et mai 2022.

Ce qui a été réalisé peut-être reproduit dans d'autres lieux culturels de l'espace transfrontalier.

De cette façon, une production de figue est envisageable, qui auparavant n'était pas possible. Ces investissements vont permettre de pérenniser les interactions regroupant bénévoles et scolaire autour d'un espace culturel. Il sera possible par la récolte des figues de transmettre ce patrimoine culturel autrement que par la visite d'un site difficile d'accès.

L'expérience de la visite se bonifiera avec le temps, la croissance des arbres déjà présents et l'ajout de nouvelles variétés de figuiers contribuera à améliorer l'aspect remarquable du Conservatoire de figuiers de Miremer.