

## Prodotto T2.3.1 Relazione attuazione interventi materiali per migliorare l'accessibilità digitale

Produit T2.3.1 Relation de mise en place  
des interventions matérielles pour  
améliorer l'accessibilité numérique

**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**

(versione italiano)

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

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

**Partner: Anci Toscana**

**Intervento/Intervention: Comune di Montignoso, Castelo Aghinolfi**



Il Castello Aghinolfi è stato oggetto di interventi di accessibilità sia fisica che digitale. **In questo report sono illustrati gli interventi di accessibilità digitale.**

Come evidenziato nella relazione tecnica prodotta dal Comune di Montignoso in sede di Convenzione con Anci Toscana per la realizzazione degli interventi previsti nel progetto RACINE, il Castello risulta scarsamente accessibile a soggetti diversamente abili per la naturale conformazione costruttiva del sito stesso.

Gli interventi previsti avevano dunque come obiettivo quello di rendere il luogo della cultura inclusivo e accessibile ai diversamente abili, mediante l'attuazione di interventi volti a:

- Infrastrutturazione per accessibilità fisica al museo per rendere fruibile a soggetti diversamente abili un locale adiacente alla biglietteria da adibirsi a luogo preposto alla visita “virtuale” al museo, attraverso l’adeguamento della via di accesso al locale stesso e la realizzazione di una piazzola di smistamento;
- Infrastrutturazione per accessibilità culturale per dotare il sito di dispositivi multimediali (visori per realtà aumentata, app da scaricare su dispositivi mobili, ecc) che permettano un tour “virtuale” del Castello-Museo a soggetti diversamente abili e da utilizzarsi all’interno del locale reso accessibile di cui sopra.

Lo spazio visita virtuale, realizzato in un locale adiacente alla biglietteria per la visita virtuale del museo e destinato alle persone diversamente abili. Su una postazione digitale sono stati installati i filmati virtuali, attualmente visibili solo da coloro che non possono accedere alla torre ottagonale, raggiungibile solo a piedi tramite una impervia scalinata in pietra. All’interno del locale sono state poste a disposizione dei visitatori le n°3 visiere per la realtà virtuale e l’accessibilità all’edificio è stata garantita dalla suddetta rampa metallica di tipo mobile.

Ammontare finanziario dell’intervento: € 25.000, terminato al 30 giugno 2022. La Convenzione tra Anci Toscana e Comune di Montignoso include sia gli interventi di accessibilità fisica che digitale.

Lo spazio di visita virtuale rappresenta un forte elemento d’innovazione per questo luogo ed una risposta, seppur parziale, all’obiettivo d’inclusività delle persone diversamente abili in luoghi della cultura complessi dal punto di vista architettonico, vincolati e per i quali interventi infrastrutturali di accessibilità sono realizzabili solo in minima parte. Il sistema di realtà virtuale permette di lavorare sui contenuti, sulla loro trasmissione e fruizione; diverse voci del menu permettono di scegliere tra i contenuti audio e video, proponendo una esperienza di tipo immersivo. Da segnalare la presenza di un assistente virtuale che aiuta il visitatore nella scoperta delle bellezze del luogo. Infine, immagini e video a 360 gradi contribuiscono fortemente nell’esperienza immersiva, insieme ad una mappa, grazie alla quale i visitatori possono virtualmente spostarsi nelle diverse zone del Castello. Tale tipo d’intervento crea le condizioni per un allargamento del pubblico per il Castello e facilita le connessioni con le altre ricchezze del territorio, andando proprio a lavorare sui contenuti di tale realtà immersiva, che potrà essere estesa anche a soggetti non diversamente abili.



**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**

**(Version française)**

**Partner: Anci Toscana**

**Intervento/Intervention: Comune di Montignoso, Castelo Aghinolfi**



Le Castelo Aghinolfi a fait l'objet d'interventions d'accessibilité physique et numérique. Ce rapport illustre **les interventions d'accessibilité numérique**.

Comme souligné dans le rapport technique produit par la municipalité de Montignoso dans le cadre de la Convention avec Anci Toscana pour la mise en œuvre des interventions envisagées dans le projet RACINE, le château est difficilement accessible aux personnes à mobilité réduite en raison de la conformation naturelle du site lui-même.

Les interventions prévues avaient donc pour objectif de rendre le site culturel inclusif et accessible aux personnes à mobilité réduite, grâce à la mise en œuvre d'interventions comme ci-dessous exposées :

- Infrastructures pour l'accessibilité physique au musée afin de rendre accessible aux personnes handicapées une salle adjacente à la billetterie, utilisée comme lieu de visite "virtuelle" du musée, grâce à l'adaptation de la voie d'accès à la salle elle-même et à la construction d'une gare de triage ;
- Infrastructure pour l'accessibilité culturelle pour équiper le site de dispositifs multimédias (visières pour la réalité augmentée, applications à télécharger sur les appareils mobiles, etc.) qui permettent une visite "virtuelle" du Château-Musée aux personnes handicapées et qui seront utilisés à l'intérieur de la salle accessible susmentionnée.

L'espace de visite virtuelle a été créé dans une salle adjacente à la billetterie pour la visite virtuelle du musée et destinée aux personnes handicapées. Des films virtuels ont été installés sur un poste de travail numérique, actuellement visible uniquement par ceux qui ne peuvent pas accéder à la tour octogonale, à laquelle on ne peut accéder qu'à pied par un escalier en pierre imperméable. À l'intérieur de la salle, trois visières de réalité virtuelle ont été mises à la disposition des visiteurs, et l'accessibilité au bâtiment a été assurée par la rampe métallique mobile susmentionnée.

Montant financier de l'intervention : 25 000 euros, achevée le 30 juin 2022. La convention entre Anci Toscana et la municipalité de Montignoso prévoit des interventions en matière d'accessibilité physique et numérique.

L'espace de visite virtuelle représente un élément fort d'innovation pour ce lieu et une réponse, bien que partielle, à l'objectif d'inclusion des personnes handicapées dans les lieux de culture qui sont architecturalement complexes, contraints et pour lesquels les mesures d'accessibilité infrastructurelle ne sont que très peu réalisables. Le système de réalité virtuelle permet de travailler sur le contenu, sa transmission et sa réalisation ; divers éléments de menu permettent à l'utilisateur de choisir entre des contenus audio et vidéo, offrant ainsi une expérience immersive. A noter la présence d'un assistant virtuel qui aide les visiteurs à découvrir la beauté du site. Enfin, des images et des vidéos à 360 degrés contribuent fortement à l'expérience immersive, ainsi qu'un plan, grâce auquel les visiteurs peuvent se déplacer virtuellement dans les différentes zones du château. Ce type d'intervention crée les conditions d'un élargissement du public du château et facilite les connexions avec les autres richesses du territoire, en travaillant précisément sur les contenus de cette réalité immersive, qui peut également être étendue aux personnes non handicapées.



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

**Partner: Regione Toscana**

**Intervento/Intervention: Museo Paolo Cresci per la storia dell'emigrazione italiana - Palazzo Ducale**

Il progetto Racine prevedeva la promozione del Museo della Figurina di Gesso e dell'emigrazione nel Comune di Coreglia Antelminelli, attraverso la creazione di un punto informativo/divulgativo ed una lavagna multimediale 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 con fondi propri della provincia di Lucca. Sono stati acquistati un monitor touch screen e un totem touch screen presso il museo Cresci di Lucca.

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.

La spesa del Progetto Racine per questo intervento è stata di 0 euro perché è stata realizzata con fondi propri della Provincia di Lucca

Le projet Racine prévoyait la promotion du Musée de la figurine en plâtre et de l'émigration de la commune de Coreglia Antelminelli, à travers la création d'un point d'information/diffusion et d'un tableau noir multimédia avec des contenus multimédias au Palazzo Ducale de Lucca dans les espaces du Musée Paolo Cresci pour l'histoire de l'émigration italienne - musée d'importance régionale avec une compétence spécifique pour les études sur ce thème tant au niveau national que transfrontalier. Cette partie du programme a été réalisée avec les fonds propres de la province de Lucques. Un moniteur à écran tactile et un totem à écran tactile ont été achetés au musée Cresci de Lucca.

Les méthodologies d'action, les méthodes de réalisation et les produits créés 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.

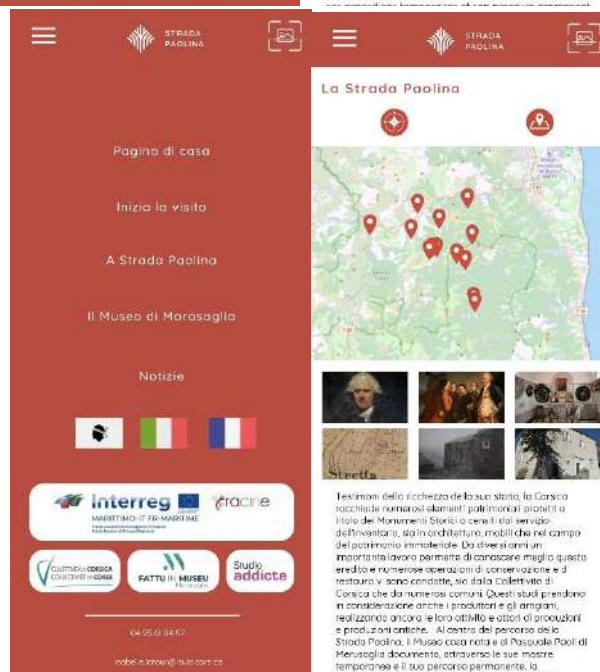
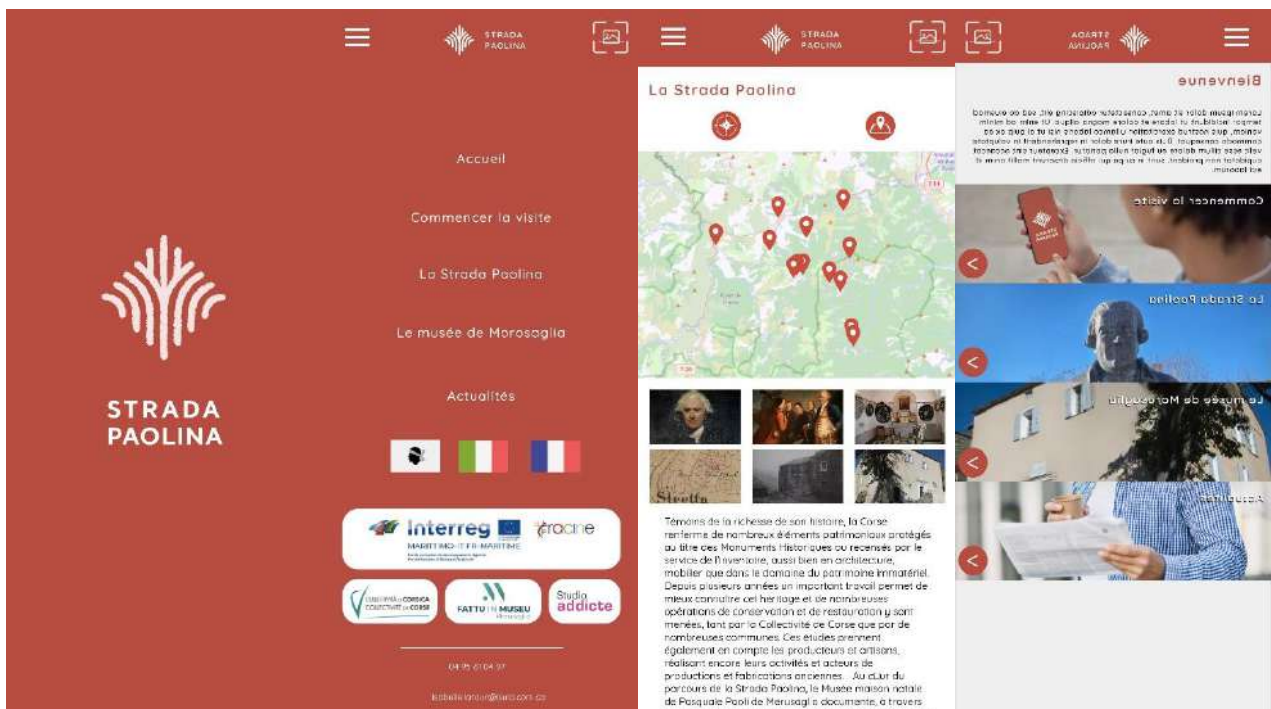
La dépense du Projet Racine pour cette intervention était de 0 euros car elle a été réalisée avec les fonds propres de la Province de Lucca.



**Prodotto T2.3.1 Realizzazione di un'applicazione digitale sul museo di Merusaglia e Strada Paolina**

**Produit T2.3.1 Réalisation d'une application numérique sur le musée de Merusaglia et la Strada Paolina**

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





L'applicazione digitale mira a partecipare allo sviluppo turistico ed economico della regione della Castagniccia.

Molto boscosa e ricca d'acqua, Castagniccia conobbe nel XIX secolo la più alta densità di popolazione rurale della Corsica. Era una regione molto ricca la cui economia si basava sulla coltivazione delle castagne, sull'allevamento dei maiali e sull'artigianato. Secondo il censimento del 1786 effettuato dai francesi nell'ambito del piano Terrier (1770-1795), il 49% degli artigiani della Corsica era raggruppato in 14 villaggi della Castagniccia. Nella prima metà del XX secolo, l'esodo rurale ha portato a un significativo collasso demografico, costituendo un deserto quasi umano.

Per contrastare questa difficoltà, la Comunità della Corsica ha istituito un circuito turistico in cui il museo Pasquale Paoli occupa il posto centrale: la Strada Paolina.

Testimonianze della ricchezza del suo passato, la Castagniccia elenca molti elementi del patrimonio elencati come Monumenti Storici, il cui inventario è stato effettuato in quasi tutti. Inoltre, vi viene effettuato un investimento da diversi anni sul restauro di edifici importanti, sia dalla Collettività della Corsica che dai proprietari comuni. Infine, molti produttori e artigiani, che svolgono ancora le loro attività secondo gesti ancestrali, si sono insediati nella regione, rendendo possibile questo progetto di sviluppo razionale del territorio. Con l'obiettivo di ottenere l'etichetta Pays d'art et d'histoire o la creazione di un'etichetta del patrimonio corso.

[L'application digitale vise à participer au développement touristique et économique de la région de la Castagniccia.](#)

[Très boisée et riche en eau, la Castagniccia a connu la densité de population rurale la plus forte en Corse au XIXe s. C'était une région très riche dont l'économie reposait sur la culture de la châtaigne, l'élevage porcin et l'artisanat. D'après le recensement de 1786 effectué par les Français dans le cadre du plan Terrier \(1770-1795\), 49% des artisans de Corse étaient regroupés dans 14 villages de Castagniccia. Dans la première moitié du XXe s., l'exode rural entraîne un effondrement démographique important, constituant un quasi-désert humain.](#)

[Pour contrer cette difficulté la Collectivité de Corse met en place un circuit de visite dans lequel le musée Pasquale Paoli occupe la place centrale : la Strada Paolina.](#)

[Témoignages de la richesse de son passé, la Castagniccia recense de nombreux éléments patrimoniaux inscrits aux Monuments Historiques dont l'inventaire a été réalisé en quasi-totalité. En outre, un investissement depuis plusieurs années sur la restauration des édifices importants y est mené, tant par la Collectivité de Corse que par les communes propriétaires. Enfin, de nombreux producteurs et artisans, réalisant encore leurs activités selon les gestes ancestraux, sont installés dans la région, rendant possible ce projet de développement raisonné du territoire. Avec, pour but l'obtention du label Pays d'art et d'histoire ou la création d'un label Patrimoine Corse.](#)

La posizione geografica della Castagniccia ha l'effetto di una bassa frequentazione turistica della regione. Il museo riceve meno di 10.000 visitatori all'anno. La Strada Paolina è un sentiero del patrimonio che riunisce i luoghi emblematici del XVIII secolo che offre una lettura storica del territorio, sulle orme del personaggio emblematico della regione e della Corsica, Pasquale

Paoli. Attraverso il QRcode il visitatore può seguire l'itinerario dei 13 siti di pregio della Castagniccia.

La situation géographique de la Castagniccia a pour effet une faible fréquentation touristique de la région. Le musée comptabilise moins de 10 000 visiteurs par an. La Strada Paolina est un parcours patrimonial regroupant les lieux emblématiques du XVIIIe siècle qui propose une lecture historique du territoire, sur les pas du personnage emblématique de la région et de la Corse, Pasquale Paoli. Par le biais de Qrcode, le visiteur peut suivre l'itinéraire des 13 sites valorisés en Castagniccia.

Ammontare totale dell'intervento : 31 795 € HT – 38 154 € TTC, su 6 mesi, per la creazione dell'app.

Montant total de l'intervention: 31 795 € HT – 38 154 € TTC, sur 6 mois, pour la création de l'application.

L'applicazione digitale consente ai visitatori di avere accesso a tutte le informazioni riguardanti il patrimonio della Castagniccia sia sulla pianta architettonica degli edifici, sia sulla loro importanza nella storia della Corsica e indica e descrive gli elementi notevoli che conservano. Questo strumento finirà per arricchire il percorso con elementi del patrimonio situati in altre regioni della Corsica, sempre sulle orme di Pasquale Paoli.

L'application digitale permet aux visiteurs d'avoir accès à toutes les informations concernant le patrimoine de la Castagniccia tant sur le plan architectural des édifices, que sur leur importance dans l'histoire de la Corse et indique et décrit les éléments remarquables qu'ils conservent. Cet outil permettra, à terme, d'enrichir le parcours par des éléments patrimoniaux situés dans d'autres régions de la Corse, toujours sur les traces de Pasquale Paoli.

I visitatori, gli abitué, le scolaresche oi turisti di passaggio, possono visitare la regione e avere un accesso molto facile e autonomo a tutte le informazioni riguardanti i siti. Inoltre, la presenza nell'applicazione di oggetti 3D o video degli edifici prodotti da drone arricchisce l'esperienza offerta ai visitatori.

Les visiteurs, habitués, scolaires ou touristes de passage, peuvent visiter la région et avoir accès très facilement à toutes les informations concernant les sites de manière autonome. En outre, la présence dans l'application d'objets en 3D ou de vidéos des édifices réalisées par drone enrichit l'expérience proposée aux visiteurs.

**Prodotto T2.2.1 Installazione di un tavolo digitale nel museo Levie in Alta Rocca**  
**Produit T2.2.1 Installation d'une table numérique au sein du musée de Levie en Alta Rocca**

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



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.

L'installazione di un tavolo digitale (terminale schermo obliquo) risponde alla domanda pubblica di accesso a più contenuti digitali organizzati in una struttura ad albero. I contenuti comprendono immagini, testi e suoni, in modo da soddisfare tutti i tipi di pubblico, e sono quadrilingue (francese, inglese, italiano, corso). Il layout è accessibile alle persone a mobilità ridotta.

L'installation d'une table numérique (borne à écran oblique) répond à la demande du public d'avoir accès à plus de contenus numériques organisés en arborescence. Les contenus incluent images, textes et sons, afin de satisfaire tous les publics, et sont quadrilingues (français, anglais, italien, corse). L'aménagement est accessible aux PMR.

Ammontare finanziario dell'intervento: 8.500 € TTC

I workshop per stabilire i contenuti della tavola digitale sono stati calibrati nel 2021, prima di un'installazione che è stata ritardata per motivi di accesso all'energia elettrica e ad internet nel 2022.

Les ateliers pour établir les contenus de la table numérique se sont étalonnés en 2021, avant une installation qui a été retardée pour des raisons d'accès à l'électricité et à l'internet en 2022.

La parziale digitalizzazione del museo è un obiettivo accolto favorevolmente dal pubblico. Consentirà eventualmente di esportare contenuti in altri luoghi della cultura dotati di terminale digitale.

La numérisation partielle du musée est un objectif bien accueilli par les publics. Elle permettra, à terme, d'exporter les contenus vers d'autres lieux de culture équipés d'une borne numérique.

I visitatori, abituali, scolari o turisti di passaggio, sembrano felici di disporre di nuovi strumenti, come il tavolo digitale, che ridefiniscono in chiave moderna i contenuti esposti e permettono di andare oltre nelle spiegazioni.

Les visiteurs, habitués, scolaires ou touristes de passage, paraissent heureux de disposer de nouveaux outils, comme la table numérique, qui redéfinissent de façon moderne les contenus exposés et permettent d'aller plus loin dans les explications.

**Prodotto T2.3.1 Installazione di uno schermo LED da esterno presso l'Ufficio Turistico Moriani**

**Produit T2.3.1 Installation d'un écran LED outdoor à l'Office de Tourisme de Moriani**

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





L'Ufficio del Turismo è un luogo imperdibile per i visitatori della Costa Verde. Si occupa della promozione del territorio e in particolare delle attività culturali locali.

La Costa Verde è essenzialmente un territorio balneare con 20 km di spiaggia e la strategia dell'Ufficio del Turismo mira a incoraggiare i visitatori a scoprire l'entroterra, i paesi dell'interno, il loro patrimonio, la cultura...

Questo schermo LED metterà in risalto la scoperta del museo Adecec, ma anche del parco Galéa e di altri siti del patrimonio presenti nel territorio in connessione con il museo.

L'Office de tourisme est un endroit incontournable pour les visiteurs qui se rendent en Costa Verde. Il est en charge de la promotion du territoire et notamment des activités culturelles locales.

La Costa Verde est un territoire essentiellement balnéaire avec 20 km de plage et la stratégie de l'Office de Tourisme vise à inciter les visiteurs à découvrir l'arrière-pays, les villages de l'intérieur, leur patrimoine, la culture...

Cet écran Led va mettre en avant la découverte du musée de l'Adecec, mais également du parc Galéa et d'autres sites patrimoniaux présents sur le territoire en lien avec le musée.

L'installazione di uno schermo LED esterno permette di raggiungere un gran numero di visitatori che vengono a chiedere informazioni nei locali dell'Ufficio e offre così una maggiore visibilità al museo Adecec.

L'installation d'un écran Led Outdoor permet de toucher un grand nombre de visiteurs qui viennent chercher des infos dans les locaux de l'Office et offre ainsi une plus grande visibilité au musée de l'Adecec.

L'installazione dello schermo è avvenuta nell'ottobre 2022.

L'installation de l'écran a eu lieu en octobre 2022.

La posa di questo tipo di materiale è una novità per il territorio della Costa Verde. La visualizzazione dinamica e in tempo reale di informazioni su eventi culturali e altri luoghi del patrimonio innova le attuali pratiche di comunicazione delle istituzioni locali. La replicabilità è assicurata perché questo tipo di materiale non comporta vincoli particolari.

L'installation de ce type de matériel est une nouveauté pour le territoire de la Costa Verde. L'affichage dynamique et en temps réel des informations concernant les manifestations culturelles et les autres lieux patrimoniaux innove les pratiques actuelles de communication des institutions locales. La répliquabilité est assurée car ce type de matériel n'apporte pas de contraintes particulières.

Lo schermo Led Outdoor offre visibilità al museo in fasce orarie molto lunghe, soprattutto la sera, ma anche fuori stagione, quando l'Ufficio del Turismo è in attività ridotta.

L'écran Led Outdoor offre une visibilité pour le musée sur des plages-horaires très importantes, notamment les soirs, mais également hors saison, lorsque l'Office de tourisme est en activité réduite.

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

**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.



Nel primo prodotto, collocato nella cosiddetta Sala delle Ragazze (camera da letto), una voce narrante racconta l'evoluzione della condizione femminile mentre a video vengono mostrate immagini di repertorio esplicative. La riflessione, affidata alla voce narrante di una giovane ragazza, è inerente alla difficile condizione delle contadine di queste valli, strette tra la maternità, il duro lavoro su terreni difficili, la cura domestica e il lavoro artigianale a casa. Il video è sincronizzato con vari apparati (fari e proiettore) in modo da ottenere l'effetto di show immersivo multimediale.

Il secondo prodotto, collocato nella Cucina, restituisce un paesaggio virtuale lungo l'arco di una giornata: si parte da una giornata serena, per passare alla comparsa di nuvole minacciose fino allo scoppio di un temporale. Tali immagini fanno da sfondo a un dialogo coniugale sulla condizione umana delle famiglie contadine, ben rappresentata dai cambiamenti climatici espressi dal video. Anche in questo caso la sincronizzazione dei vari apparati utilizzati crea un effetto immersivo.

Le varie attrezzature (proiettori PANASONIC PT VW540, coppie casse Attiva/Passiva APART, Digital Signage Player BrighSign 2023 e 2024, faretti, ecc.) sono comandate, in ciascuna delle ambientazioni, da un pulsante che, premuto, consente al visitatore di fruire in autonomia 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 11 tracce audio (o audio guide) a commento delle diverse sezioni museali: 0 INTRODUZIONE, 1 STALLA, 2 CANTINA, 3 LAVORO BOSCAIOLO, 4 FIENAGIONE, 5 SEMINA, 6 CIABATTINO, 7 FALEGNAME, FABBRO e altri artigiani, 8 FILATURA, TESSITURA, SARTORIA, 9 PICCOLI ELETTRODOMESTICI, 10 STRUMENTI MUSICALI; tali tracce sono fruibili dal visitatore attraverso il proprio device inquadrando QRcode.

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



Le tracce audio, inoltre, possono essere ascoltate (e i relativi testi possono essere letti) anche sulla pagina internet del Museo, anch'essa realizzata nell'ambito del progetto e che sarà via via arricchita da ulteriori contenuti, 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.



Le Musée de la civilisation paysanne de Montebruno, petite ville de la haute vallée de la Trebbia, expose, dans les vastes espaces du XVI<sup>e</sup> 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 - qui est 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 résulte une collection extraordinaire par la quantité et la diversité des objets exposés, 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 actuelle en pleine mutation et celle qui est restée pratiquement inchangée pendant des siècles avant de disparaître dans la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, sont de plus en plus éloignés de l'histoire, des pratiques et des modes de vie des communautés qui ont produit et utilisé ces objets. Jusqu'à une époque relativement récente, en effet, l'utilisation typique du musée consistait

essentiellement en une visite effectivement guidée par le curé lui-même ou par les collaborateurs susmentionnés, en tant que 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 ensuite 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.



Dans le premier produit, situé dans la Sala delle Ragazze (salle des filles), la voix d'un narrateur raconte l'évolution de la condition féminine tandis que des images d'archives explicatives sont projetées sur l'écran. La réflexion, confiée à la voix d'une jeune fille, est inhérente à la condition difficile des paysannes de ces vallées, coincées entre la maternité, les durs travaux sur des terrains difficiles, les soins domestiques et l'artisanat à la maison. La vidéo est synchronisée avec divers dispositifs (spots et projecteurs) pour obtenir l'effet d'un spectacle multimédia immersif.

Le deuxième produit, situé dans la cuisine, représente un paysage virtuel au cours d'une journée : d'abord un temps clair, puis l'apparition de nuages menaçants jusqu'à l'éclatement d'un orage. Ces images constituent la toile de fond d'un dialogue conjugal sur la condition humaine des familles d'agriculteurs, bien représentée par les changements climatiques exprimés dans la vidéo. Là encore, la synchronisation des différents équipements utilisés crée un effet d'immersion.

Les différents équipements (projecteurs PANASONIC PT VW540, paires d'enceintes actives/passives APART, Digital Signage Player BrighSign 2023 et 2024, projecteurs, etc.) sont contrôlés, dans chacun des décors, par un bouton qui, lorsqu'il est actionné, permet au visiteur d'apprécier les deux contenus de manière indépendante.



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 pour commenter les différentes sections du musée : 0 INTRODUCTION, 1 ÉTABLE, 2 CAVE, 3 LE TRAVAIL DU BUCHERON, 4 FENAISON, 5 SEMAILLES, 6 CORDONNIER, 7 MENUISIERES, FORGERONS et autres artisans, 8 FILAGE, LAINES ET COUTURE, 9 PETITS APPAREILS MÉNAGERS, 10 INSTRUMENTS DE MUSIQUE; ces pistes peuvent être utilisées par les visiteurs à travers leur propre appareil en encadrant des QRcodes.

À cette fin, autant de panneaux résumant le contenu de chaque section et diverses étiquettes portant les QRcodes nécessaires ont été créés et placés le long du parcours de l'exposition. L'audio, les panneaux et les étiquettes sont disponibles en italien et en français.



Les pistes audio peuvent également être écoutées (et les textes lus) sur le site web du musée, qui a également été créé dans le cadre du projet et qui sera progressivement enrichi de contenus supplémentaires, 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 de la zone, en synergie avec les petites entreprises de production de la zone, qui basent leur croissance sur la récupération des chaînes d'approvisionnement traditionnelles, bien que laborieusement, et qui, grâce au soutien indirect du musée, pourront augmenter leur visibilité grâce aux réseaux et aux itinéraires créés par les projets Interreg Maritime (en particulier, Racine et Gritaccess). 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 <b>l'accessibilità fisica</b> Des Interventions pour améliorer <b>l'accessibilité physique</b>	
T2.2.1	Interventi per migliorare <b>l'accessibilità cognitiva e sensoriale</b> Des Interventions pour améliorer <b>l'accessibilité cognitive et sensorielle</b>	
T2.3.1	Interventi per migliorare <b>l'accessibilità digitale</b> Des Interventions pour améliorer <b>l'accessibilité numérique</b>	X

## **REGIONE LIGURIA – CASTIGLIONE CHIAVARESE** **MUSEO DIFFUSO DELLA CULTURA CONTADINA (fraz. VELVA)**



Nel territorio comunale di Castiglione Chiavarese, considerevole per estensione ma ormai abitato solamente 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.



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, appunto, 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.



Il criterio generale del Museo 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.

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.

Grazie al progetto Racine 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.



Per le varie finalità sono state realizzate, in particolare, 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,

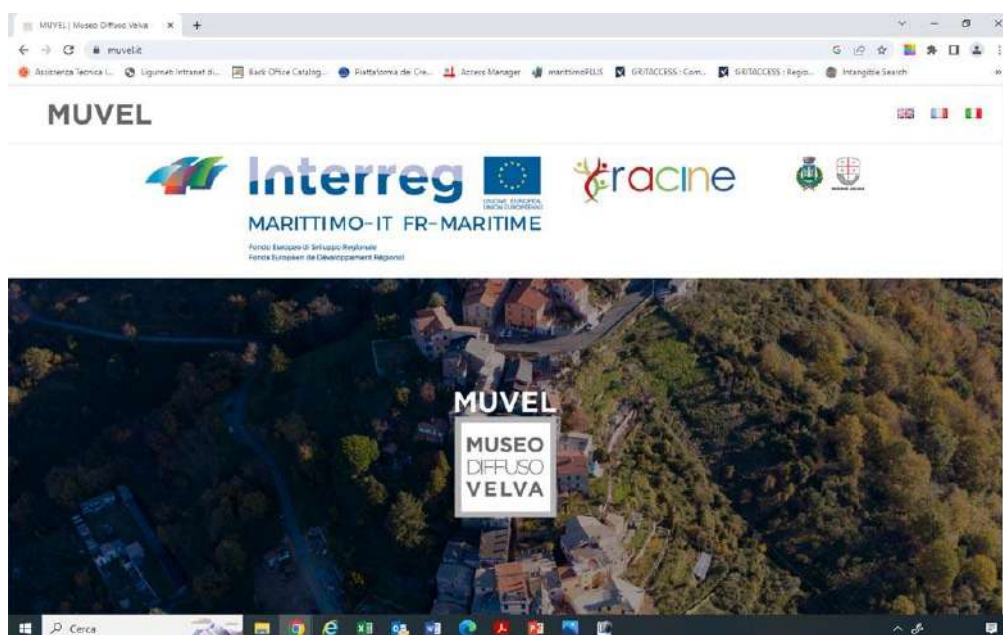
4 video con drone sulla Valle nelle 4 stagioni, 9 video sulle frazioni del Comune, 8 video relativi a racconti e leggende, 19 mini video e 26 video documentari sulle lavorazioni ed attività agricole e artigiane, 5 video testimonianze di residenti a Velva, 5 video di contenuto vario.

Tali contenuti sono fruibili grazie a una serie di postazioni collocate in vari ambienti del Museo; sono stati inoltre acquistati alcuni tablet, caricati con varie tipologie di informazioni e contenuti, grazie ai quali il visitatore, 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.

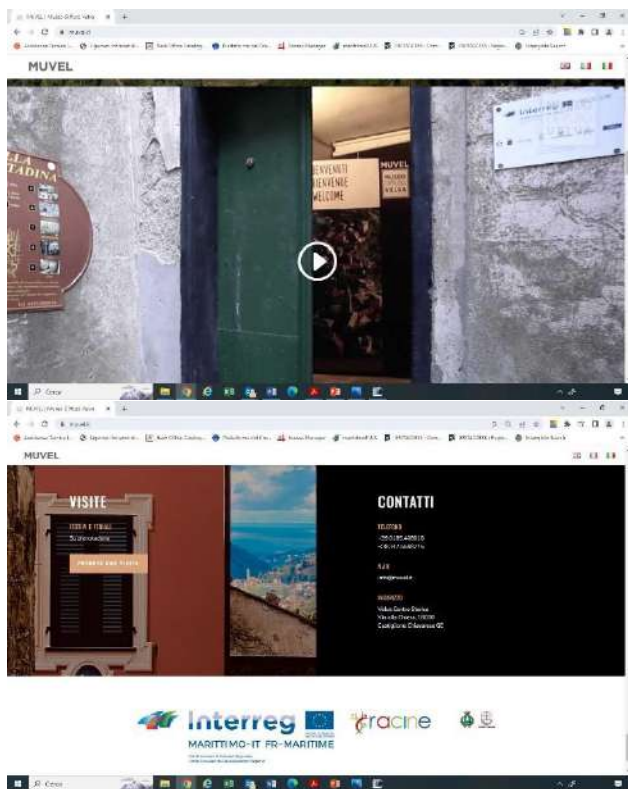




Ma grazie a Racine si è potuto anche dotare il Museo di un sito web, prima non esistente, risultato importantissimo per far conoscere e valorizzare una piccola realtà dell'entroterra ligure che, pur non lontanissima dalle principali direttrici del turismo culturale e vacanziero, soffre per le difficoltà logistiche delle vie di comunicazione e per la scarsità di trasporto pubblico.



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, il sito web può essere strumento utilissimo per consentire una fruizione, pur limitata, di tutti i contenuti museali da parte di ogni tipologia di pubblico o, in ogni caso, per prepararsi ad una visita dalle molteplici valenze culturali ed esperienziali.



A tal fine quasi tutti i contenuti sviluppati per il Museo sono stati pensati anche per la fruizione tramite web. Ed il sito stesso (<https://www.muvel.it/>) è stato predisposto per poter essere facilmente arricchito dal personale del Museo, di norma senza necessità di tecnici specializzati. I contenuti sono disponibili in italiano, francese e inglese.

Grazie a Racine il Museo ha dunque migliorato la propria accessibilità, potenziando i propri strumenti di comunicazione e permettendo ai visitatori di avere un'esperienza diversa, coinvolgente e interattiva, anche a distanza.

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

**REGIONE LIGURIA – CASTIGLIONE CHIAVARESE**  
**MUSEO DIFFUSO DELLA CULTURA CONTADINA (fraz. VELVA)**



Sur le territoire communal de Castiglione Chiavarese, d'une superficie considérable mais qui ne compte plus qu'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.





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.



Le critère général du musée est de faire en sorte que les objets, 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 "vécu".

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 qui s'y rattache. 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.

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

Grâce au projet Racine, cet aspect spécifique de l'intervention a donc pris la forme 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 aussi en visant la récupération des cultures de la connaissance et de l'identité, comme facteurs clés d'un développement durable endogène pour lequel le musée peut être un instrument de gouvernance collective.



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.

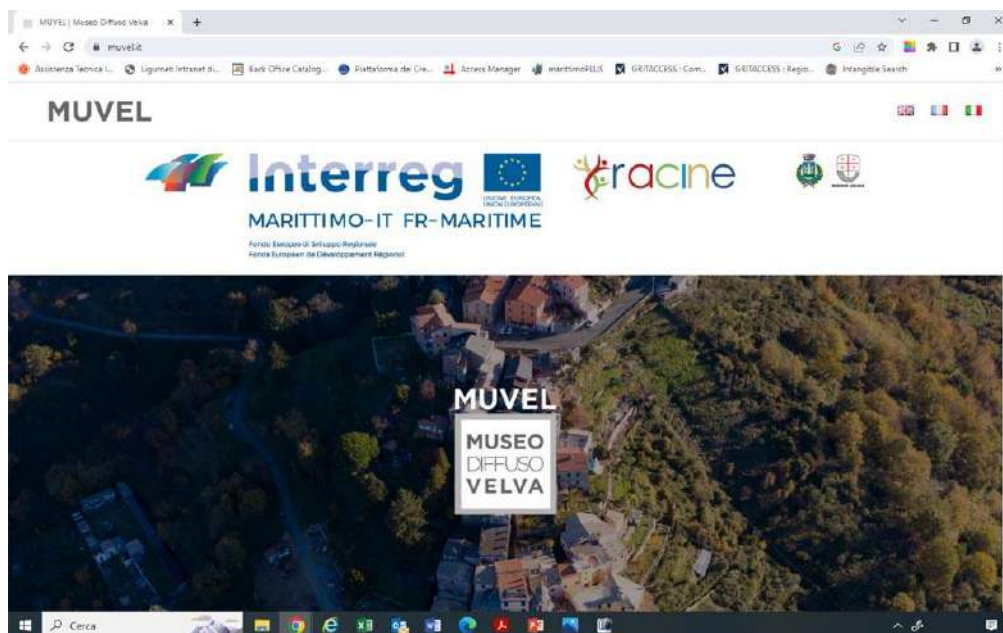
En résumé, 12 vidéos ont été réalisées avec des animations interactives, 6 vidéos avec des acteurs à l'intérieur des locaux,

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 de témoignages d'habitants de Velva, 5 vidéos de contenus divers.

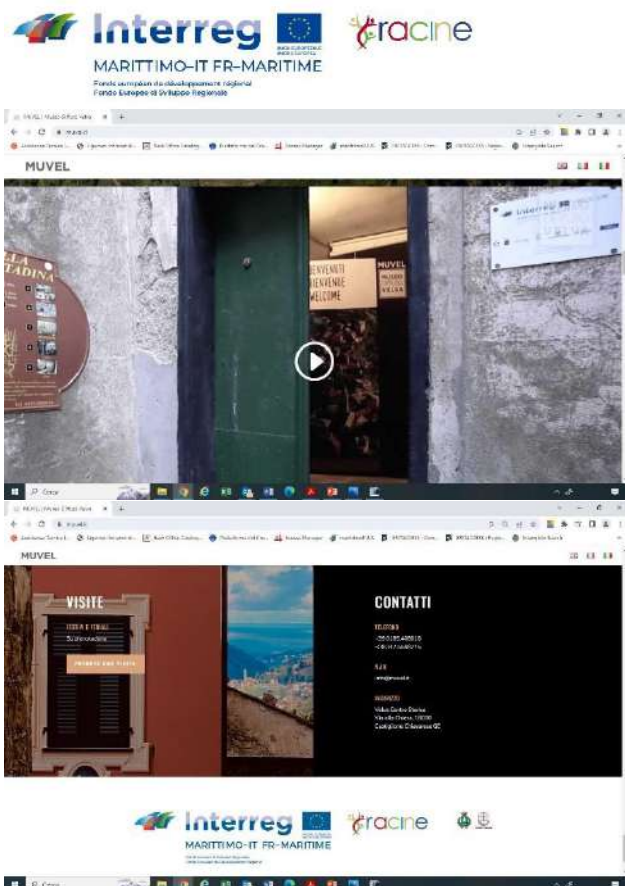
Ces contenus sont accessibles grâce à une série de stations situées dans différentes salles du musée. Des tablettes ont également été achetées, chargées de différents types d'informations et de contenus, grâce auxquelles le visiteur peut, à l'aide de la technologie QrCode, découvrir de manière autonome 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.



Mais grâce à Racine, il a également été possible de doter le musée d'un site Internet, qui n'existait pas auparavant, un résultat très important pour faire connaître et valoriser une petite réalité de l'arrière-pays ligure qui, bien qu'elle ne soit pas éloignée des principales routes du tourisme culturel et de vacances, souffre des difficultés logistiques liées aux voies de communication et à la rareté des transports publics.



En même temps, étant donné la configuration particulière du village - rues escarpées, trottoirs rustiques et espaces de vie parfois exigus - qui ne facilite pas la visite des personnes à mobilité réduite, le site web peut être un outil très utile pour permettre à tous les types de public de profiter de tous les contenus du musée, même s'ils sont limités, ou, en tout cas, de préparer une visite aux multiples valeurs culturelles et expérientielles.



À cette fin, la quasi-totalité du contenu développé pour le musée a également été conçu pour être utilisé sur le web. Le site lui-même (<https://www.muvel.it/>) a été conçu de manière à pouvoir être facilement enrichi par le personnel du musée, généralement sans faire appel à des techniciens spécialisés. Les contenus sont disponibles en italien, en français et en anglais.

Grâce à Racine, le musée a ainsi amélioré son accessibilité, renforcé ses outils de communication et permis aux visiteurs de vivre une expérience différente, attrayante et interactive, même à distance.

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

**Partner:** Università di Sassari (Uniss)

**Intervento/Intervention:** Piattaforma multimediale per un sistema integrato delle informazioni sulle realtà museali di un'area ristretta del territorio / *Plate-forme multimédia pour un système d'information intégré sur les musées dans une zone restreinte du territoire*

L'azione pilota del Progetto RACINE nel territorio nuorese consiste nella progettazione e realizzazione di uno strumento tecnologico interattivo volto a rafforzare l'attrattività di sei luoghi della cultura oggetto di intervento, con l'obiettivo di favorire la partecipazione e l'inclusione delle comunità locali di riferimento.

I sei luoghi della cultura selezionati da UNISS nell'ambito del progetto RACINE sono tutti dei piccoli musei appartenenti al territorio della provincia di Nuoro. Essi sono:

1. L'Ecomuseo della montagna sarda o del Gennargentu: un sistema museale diffuso sul territorio comunale di Aritzo e articolato in più spazi espositivi dedicati a tematiche differenti (archeologia, etnografia, arte, ecc.).
2. Il Museo della civiltà pastorale e contadina: un museo etnografico, ubicato nel centro storico di Bitti, nato con l'obiettivo di trasmettere ai visitatori i diversi aspetti di una società prevalentemente agropastorale. La struttura che ospita il museo rappresenta un eccezionale esempio di architettura tradizionale del centro Sardegna e conserva numerosi manufatti, pezzi originali spesso logorati dal tempo.
3. Il Museo archeologico Dorgali: un sito museale che racconta la storia della Sardegna dal Neolitico all'età moderna. Gli oggetti esposti provengono sia da scavi archeologici sia da ritrovamenti in grotta nonché da raccolte di superficie, ritrovamenti fortuiti e donazioni da parte di privati cittadini.
4. Il Museo della cultura pastorale di Fonni: il percorso espositivo, distribuito su tre piani lungo una superficie di 300 mq, racconta la storia della comunità fonnese, approfondendo il tema del "pastoralismo sardo".
5. Il Museo etnografico "Sa domo 'e sos Marras": un museo etnografico che esplora, attraverso la sua architettura e a una ricca collezione di reperti, la vita rurale del paese di Galtelli e della regione storico-geografica della Baronia.
6. Il Museo del fiore sardo: struttura dedicata alla divulgazione della storia e delle tecniche con cui artigianalmente si produceva e si produce ancora il Fiore Sardo, uno dei più rinomati e apprezzati formaggi pecorini dell'isola.

L'action pilote du projet RACINE dans la région de Nuoro consiste en la conception et la mise en œuvre d'un outil technologique interactif visant à renforcer l'attractivité de six lieux culturels ciblés par l'intervention, dans le but de favoriser la participation et l'inclusion des communautés locales de référence.

Les six lieux de culture sélectionnés par l'UNISS dans le cadre du projet RACINE sont tous de petits musées appartenant au territoire de la province de Nuoro. Ils le sont :

1. L'écomusée des montagnes sardes ou Gennargentu : un système muséal réparti sur le territoire communal d'Aritzo et articulé en plusieurs espaces d'exposition dédiés à différents thèmes (archéologie, ethnographie, art, etc.).
2. Le Musée de la civilisation pastorale et paysanne : un musée ethnographique, situé dans le centre historique de Bitti, créé dans le but de transmettre aux visiteurs les différents aspects d'une société à prédominance agro-

pastorale. Le bâtiment qui abrite le musée représente un exemple exceptionnel de l'architecture traditionnelle du centre de la Sardaigne et conserve de nombreux artefacts, des pièces originales souvent usées par le temps.

3. Le musée archéologique de Dorgali : un site muséal qui raconte l'histoire de la Sardaigne du néolithique à l'époque moderne. Les objets exposés proviennent aussi bien de fouilles archéologiques et de découvertes de grottes que de collections de surface, de trouvailles fortuites et de dons de particuliers.

4. Le musée de la culture pastorale de Fonni : le parcours d'exposition, réparti sur trois étages et couvrant une superficie de 300 mètres carrés, raconte l'histoire de la communauté de Fonni, en approfondissant le thème du "pastoralisme sarde".

5. Musée ethnographique Sa domo 'e sos Marras' : un musée ethnographique qui explore, à travers son architecture et une riche collection d'objets, la vie rurale du village de Galtellì et de la région historico-géographique de Baronia.

6. Le musée de Fiore Sardo : une structure dédiée à la diffusion de l'histoire et des techniques avec lesquelles le Fiore Sardo, l'un des fromages de brebis les plus connus et appréciés de l'île, a été et est encore produit.

I luoghi della cultura oggetto dell'attività di UNISS nel complesso denunciano un basso livello di digitalizzazione dato da siti web, laddove presenti, progettati in maniera non *responsive*, non adeguatamente aggiornati nei contenuti (i quali per essere veicolati necessitano di un linguaggio di semplice e immediata comprensione) e con un *design* poco accattivante. Unitamente a ciò si rileva una forte debolezza sul piano del posizionamento social, dato da una limitata e in alcuni casi nulla presenza sui principali social network.

Strettamente collegato a questi aspetti si rileva una generale limitatezza nell'offerta di servizi *on line* (descrizioni in lingua straniera, geolocalizzazione dei siti, indicazioni funzionali all'organizzazione della qualità della visita come, ad esempio, informazioni sull'accoglienza e la ristorazione). A fronte del ricco patrimonio culturale conservato nei musei e delle risorse ambientali e identitarie che caratterizzano il territorio, si avverte l'assenza di un progetto condiviso di valorizzazione e promozione dell'area in grado di innalzarne la competitività turistica e allo stesso tempo orientato a rafforzare il legame tra le comunità locali e propri luoghi della cultura.

Con il progetto RACINE si intendono colmare queste lacune agendo su due fronti contemporaneamente: 1) rafforzare l'attrattività e la competitività turistica del territorio e 2) rafforzare il legame identitario e il senso di appartenenza della comunità locale rispetto ai propri musei.

Les lieux de culture couverts par l'activité de l'UNISS dénoncent dans l'ensemble un faible niveau de numérisation donné par des sites web, lorsqu'ils sont présents, conçus de manière non réactive, pas suffisamment mis à jour en termes de contenus (qui pour être transmis nécessitent un langage de compréhension simple et immédiate) et avec un design peu attractif. En outre, on observe une forte faiblesse en termes de positionnement social, qui se traduit par une présence limitée, voire inexistante dans certains cas, sur les principaux réseaux sociaux.

Ces aspects sont étroitement liés à une limitation générale de l'offre de services en ligne (descriptions en langues étrangères, géolocalisation des sites, informations fonctionnelles pour organiser la qualité de la visite comme, par exemple, des informations sur l'accueil et la restauration). Face à la richesse du patrimoine culturel conservé dans les musées et aux ressources environnementales et identitaires qui caractérisent le territoire, il manque un projet partagé de valorisation et de promotion du territoire capable d'augmenter sa compétitivité touristique et orienté en même temps vers le renforcement du lien entre les communautés locales et leurs sites culturels.

Le projet RACINE entend combler ces lacunes en agissant sur deux fronts à la fois : 1) renforcer l'attractivité et la compétitivité touristique de la zone et 2) renforcer le lien identitaire et le sentiment d'appartenance de la communauté locale à ses musées.

Ammontare finanziario dell'intervento: 24.000,00 €, su due anni.

Montant financier de l'intervention : 24.000,00 €, sur deux années

L'intervento di UNISS si è concretizzato nella realizzazione di una piattaforma web, raggiungibile all'indirizzo **[www.progettoracinenuorese.it](http://www.progettoracinenuorese.it)**, in grado di offrire ad un'ampia platea di utenti (comunità residente nei piccoli comuni e turisti nazionali e internazionali) un sistema integrato di informazioni riguardanti le realtà museali interessate dal progetto e il loro territorio di riferimento.

I contenuti della piattaforma, così come la sua struttura, sono stati realizzati coinvolgendo gli esponenti dei luoghi della cultura, gli stakeholder territoriali e le comunità locali (in particolare le scuole). L'apporto dei numerosi attori che vivono il territorio, lo conoscono e se ne prendono cura rende unico lo strumento e ha permesso il rafforzamento del legame identitario tra la componente sociale ed economica del territorio e le collezioni presenti nei musei.

L'adesione dei sei luoghi della cultura alla **rete museale virtuale** ha favorito la promozione di un territorio più esteso rispetto a quello delle singole realtà comunali, agevolando la diffusione di un maggior numero di informazioni (ambientali, storiche, geografiche, antropologiche) e amplificando i tematismi culturali di potenziale interesse per chi accede alla piattaforma.

Ciò che determina l'innovazione del prodotto risiede nella metodologia e nell'approccio con cui è stato costruito, elementi questi ultimi suscettibili di essere replicati in altri contesti simili a quello di sperimentazione, giacché la loro efficacia è attestata dal rafforzamento del senso di coesione e di appartenenza delle comunità locali rispetto al patrimonio identitario che le caratterizza. Ciò è stato possibile per via del processo di condivisione e partecipazione messo in atto sotto la regia di UNISS che ha facilitato la riappropriazione e l'accresciuta consapevolezza da parte delle diverse comunità circa l'importanza di detenere risorse culturali e identitarie di pregio valorizzate attraverso l'operato dei musei.

L'intervention de l'UNISS a pris la forme de la réalisation d'une plateforme web, accessible à l'adresse [www.progettoracinenuorese.it](http://www.progettoracinenuorese.it), capable d'offrir à un large éventail d'utilisateurs (communauté vivant dans les petites municipalités et touristes nationaux et internationaux) un système intégré d'informations concernant les musées impliqués dans le projet et leur territoire de référence.

Le contenu de la plateforme, ainsi que sa structure, ont été réalisés en impliquant les représentants des lieux culturels, les acteurs territoriaux et les communautés locales (notamment les écoles). La contribution des nombreux acteurs qui vivent le territoire, le connaissent et en prennent soin rend l'outil unique et a permis de renforcer le lien identitaire entre la composante sociale et économique du territoire et les collections des musées.

L'adhésion des six sites culturels au **réseau de musées virtuels** a favorisé la promotion d'un territoire plus vaste que celui des communes individuelles, facilitant la diffusion de plus d'informations (environnementales, historiques, géographiques, anthropologiques) et amplifiant les thèmes culturels d'intérêt potentiel pour ceux qui accèdent à la plateforme.

Ce qui détermine l'innovation du produit réside dans la méthodologie et l'approche avec lesquelles il a été construit, éléments qui peuvent être reproduits dans d'autres contextes similaires à celui de l'expérimentation, puisque leur efficacité est attestée par le renforcement du sentiment de cohésion et d'appartenance des communautés locales au patrimoine identitaire qui les caractérise. Cela a été possible grâce au processus de partage et de participation mis en œuvre sous la direction de l'UNISS, qui a facilité la réappropriation et la prise de conscience par les différentes communautés de l'importance de détenir des ressources culturelles et identitaires précieuses mises en valeur par le travail des musées.

La piattaforma tecnologica realizzata per il territorio nuorese nell'ambito del progetto RACINE ([www.progettoracinenuorese.it](http://www.progettoracinenuorese.it)) rappresenta uno strumento innovativo in termini promozionali, non solamente per i comuni e l'intera area di gravitazione dei luoghi della cultura, ma soprattutto per gli stessi musei.

Da un'analisi condotta durante le fasi iniziali del progetto è emerso uno scarso posizionamento digitale delle strutture museali oggetto dell'intervento RACINE. Alcune non possedevano un sito internet dotato di dominio proprio (la loro promozione era affidata a una sezione o una pagina dedicata sul sito internet del comune di appartenenza), altre presentavano dei siti internet obsoleti, sia nel *concept* sia nel *design*, con apparati iconografici poco adatti a comunicare il valore delle collezioni e degli allestimenti.

La piattaforma rappresenta, pertanto, un mezzo di raccordo di tutti e sei i luoghi della cultura coinvolti, e una vetrina promozionale capace di trasferire in forma omogenea (codice comunicazionale adottato) e con immagini di qualità realizzate in loco in maniera professionale, l'offerta culturale dei musei e quella turistica dell'intera area.

Attraverso la piattaforma sono veicolate informazioni ambientali, storiche, geografiche, antropologiche, ecc., del territorio nuorese, distribuite nelle apposite sezioni con un approccio improntato al web marketing identitario triangolato museo-territorio-comunità capace di indurre a sviluppare il potenziale dei territori in cui il museo si colloca.

La piattaforma agevola il legame sinergico tra specifici centri museali (e le loro collezioni), la comunità e i visitatori interessati a scoprire le proposte culturali del territorio. Tra le principali funzioni della piattaforma vi sono quelle di:

- veicolare informazioni di natura turistica e inerenti alle collezioni dei musei;
- rafforzare il grado di accessibilità dei luoghi della cultura in un'ottica reticolare (appartenenza alla rete);



- semplificare la fruibilità dei sei luoghi della cultura interessati dal progetto RACINE, attraverso gli strumenti messi a disposizione dalla tecnologia;
- monitorare i target di visitatori della piattaforma attraverso l'analisi dei dati geografici e comportamentali raccolti attraverso gli strumenti di analytics.

La piattaforma, progettata per essere *mobile friendly*, ovvero con un'interfaccia che facilmente si adatta ai dispositivi mobili (smartphone e tablet) – i quali risultano essere quelli maggiormente utilizzati per cercare informazioni in rete e compiere scelte d'acquisto –, si rivolge a differenti target di soggetti, interni ed esterni al territorio. La sua infrastruttura è esito di un'attenta analisi di *benchmark* effettuata su numerose altre piattaforme e siti internet messi a punto da luoghi della cultura e altre istituzioni per favorire la partecipazione e la divulgazione in maniera digitalizzata di contenuti di carattere turistico e culturale.

Tramite la piattaforma, vengono rese fruibili informazioni in vari formati (testi, video, ecc.) e lingue (italiano e francese per il momento); il sito è altresì predisposto per erogare contenuti audio.

La struttura del sito [www.progettoracinenuorese.it](http://www.progettoracinenuorese.it) rispecchia quella di una **multiplatforma** articolata in due sezioni (Fig. 1)

La **prima sezione** "IL PROGETTO RACINE" è volta a descrivere il progetto RACINE, i processi partecipativi attivati, gli esiti raggiunti con la co-progettazione e il patto territoriale; è inoltre presente un *tab* dedicato all'adesione degli utenti ai percorsi partecipativi, ideato per incrementare l'interazione.

La **seconda sezione** "SCOPRI IL TERRITORIO" è dedicata alla scoperta dei luoghi della cultura RACINE raggiungibili tutti da un unico spazio virtuale. Al suo interno è possibile acquisire informazioni di carattere prettamente divulgativo che si incaricano di trasmettere agli utenti informazioni riguardanti i luoghi della cultura, le loro collezioni e il territorio di riferimento.

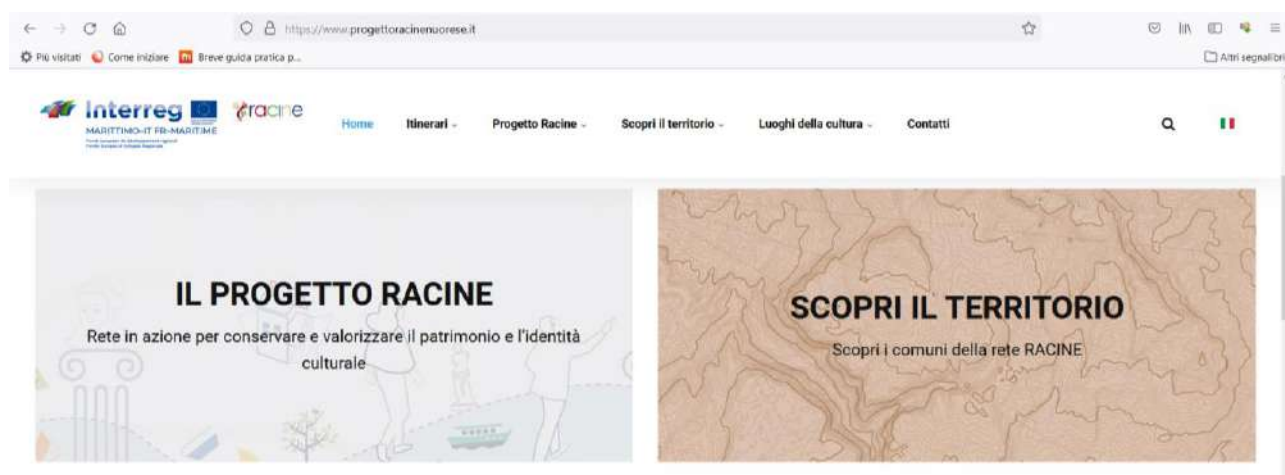


Figura 1: Homepage del sito [www.progettoracinenuorese.it](http://www.progettoracinenuorese.it)

Esplorando la sezione "SCOPRI IL TERRITORIO" l'utente è accompagnato alla scoperta dei comuni ospitanti i comuni della rete RACINE del nuorese. Attraverso un'unica schermata, il potenziale viaggiatore scopre le peculiarità dei territori coinvolti nella rete (i comuni di Aritzo, Bitti, Dorgali, Fonni, Galtelli e Gavoi) e viene invitato ad approfondire la conoscenza del singolo paese e luogo della cultura. Le sottosezioni, allestite per ciascun comune e museo, accolgono contenuti descrittivi e un ricco corredo iconografico di immagini e video realizzati con strumentazione professionale appositamente per il progetto RACINE. In corrispondenza di ciascun luogo della cultura è possibile prenotare la visita: è sufficiente compilare il form e inoltrarlo tramite la funzione invia per mandare la richiesta agli indirizzi email dei soggetti rappresentanti dei musei o che ne hanno in carico la gestione.

Con l'obiettivo di **rendere più accessibili i luoghi della cultura** presenti nei piccoli comuni selezionati, la piattaforma ospita infatti: a) video tour realizzati all'interno di ciascun museo, che consentono di visitarlo da casa ed esplorare i diversi spazi (fig. 2) ; b) foto a 360 gradi degli ambienti (le singole sale dei musei) che permettono di approfondire, attraverso un sistema di *tag* interattivi, gli strumenti esposti che compongono le collezioni.

Questi strumenti facilitano l'accessibilità dei contenuti e ne permettono una più immediata comprensione: passando con il cursore del mouse sopra i *tag* posizionati in corrispondenza dei reperti esposti compare una finestra di testo

che li descrive (fig. 2). La piattaforma è inoltre pensata per permettere di inserire tracce audio che descrivono ciascun museo in modo tale da agevolare l'accessibilità ai luoghi della cultura da parte dei non vedenti e degli ipovedenti.



Figura 2- Video tour



Figura 3 - Foto a 360 gradi

Ai fini di garantire all'utenza indicazioni funzionali all'organizzazione della qualità della visita (informazioni sull'accoglienza e la ristorazione) la piattaforma [www.progettoracinenuorese.it](http://www.progettoracinenuorese.it) propone un bottone a piè di pagina **"dove dormire dove mangiare"** che invita a ricercare informazioni sui principali aggregatori di servizi ricettivi e pararicettivi nonché sulla pagina dedicata delle rispettive amministrazioni comunali. La ragione di questa scelta, rispetto all'inserimento in piattaforma delle singole strutture, nasce dall'esigenza di garantire all'utenza che si rivolge alla rete dei musei un'informazione che si mantenga quanto più veritiera e accurata nel tempo anche in assenza di interventi di aggiornamento da parte del personale dedicato alla cura del sito.

La piattaforma, alla sezione **"ITINERARI"** accoglie e veicola dei percorsi turistici realizzati con il coinvolgimento della comunità locale, degli operatori museali e degli studenti. Gli itinerari resi disponibili tramite lo strumento digitale Storymap sono scaricabili anche in formato pdf. Storymap è uno strumento online che consente di realizzare itinerari dinamici, scalabili e incorporabili all'interno di siti e portali tramite la funzione embed, corredati di foto, descrizioni e video. Gli itinerari presenti nella piattaforma offrono la possibilità di scoprire il territorio seguendo dei tematismi precisi e coinvolgendo diversi gli stessi luoghi della cultura.

Ai fini di amplificare la valorizzazione dei luoghi della cultura, tra gli investimenti di UNISS vi è la realizzazione del prodotto editoriale **"Luoghi, identità e cultura nel territorio nuorese. Il progetto RACINE" (T1.2.2)** una pubblicazione a carattere scientifico-divulgativo che racconta e promuove le realtà museali nuoresi coinvolte nel progetto. La guida del territorio, predisposta in italiano e francese, può essere scaricata in formato pdf e attraverso descrizioni, carte e immagini rappresenta uno strumento utile al turista e a chiunque sia incuriosito a visitare i comuni del nuorese coinvolti da RACINE.

La plateforme technologique réalisée pour le territoire de Nuoro dans le cadre du projet RACINE ([www.progettoracinenuorese.it](http://www.progettoracinenuorese.it)) représente un outil innovant en termes de promotion, non seulement pour les communes et toute la zone de gravitation des lieux culturels, mais surtout pour les musées eux-mêmes.

Une analyse menée lors des phases initiales du projet a révélé un mauvais positionnement numérique des musées couverts par l'intervention de RACINE. Certains ne disposaient pas d'un site web avec leur propre domaine (leur promotion était confiée à une section ou une page dédiée sur le site web de leur municipalité), d'autres avaient des sites web dépassés, tant au niveau du concept que de la conception, avec des appareils iconographiques peu adaptés à la communication de la valeur de leurs collections et expositions.

La plate-forme représente donc un moyen de connecter les six sites culturels concernés, et une vitrine promotionnelle capable de transférer l'offre culturelle des musées et l'offre touristique de toute la zone sous une forme homogène (code de communication adopté) et avec des images de qualité produites professionnellement sur place.

La plate-forme permet de transmettre des informations environnementales, historiques, géographiques, anthropologiques, etc. sur le territoire de Nuoro et de les distribuer dans les sections appropriées selon une approche de marketing web triangulaire musée-territoire-communauté capable d'induire le développement du potentiel des territoires dans lesquels le musée est situé.

La plateforme facilite le lien synergique entre les centres muséaux spécifiques (et leurs collections), la communauté et les visiteurs intéressés par la découverte de l'offre culturelle du territoire. Parmi les principales fonctions de la plateforme figurent celles de :

- fournir des informations à caractère touristique et liées aux collections du musée ;
- renforcer le degré d'accessibilité des sites culturels dans une perspective de réseau (adhésion au réseau) ;
- simplifier l'utilisation des six lieux de culture impliqués dans le projet RACINE, grâce aux outils mis à disposition par la technologie ;
- suivre les visiteurs cibles de la plate-forme grâce à l'analyse des données géographiques et comportementales recueillies par les outils d'analyse.

La plateforme, conçue pour être mobile friendly, c'est-à-dire avec une interface qui s'adapte facilement aux appareils mobiles (smartphones et tablettes) - qui sont les plus utilisés pour rechercher des informations sur le web et faire des choix d'achat -, s'adresse à différents publics cibles, internes et externes au territoire. Son infrastructure est le résultat d'une analyse comparative minutieuse effectuée sur de nombreuses autres plateformes et sites web mis en place par des lieux culturels et d'autres institutions pour encourager la participation et la diffusion numérique de contenus touristiques et culturels.

Par le biais de la plateforme, les informations sont mises à disposition sous différents formats (texte, vidéo, etc.) et dans différentes langues (italien et français pour l'instant) ; le site est également prêt à diffuser des contenus audio.

La structure du site [www.progettoraclinuorese.it](http://www.progettoraclinuorese.it) reflète celle d'une multiplateforme divisée en deux sections (Fig. 1)

La première section "LE PROJET RACINE" vise à décrire le projet RACINE, les processus participatifs activés, les résultats obtenus par la co-conception et le pacte territorial ; il y a également un onglet consacré à l'adhésion des utilisateurs aux parcours participatifs, conçu pour augmenter l'interaction.

La deuxième section "DÉCOUVRIR LE TERRITOIRE" est consacrée à la découverte des lieux de la culture RACINE, tous accessibles à partir d'un seul espace virtuel. En son sein, il est possible d'acquérir des informations à caractère purement informatif qui sont chargées de transmettre aux utilisateurs des informations concernant les lieux de culture, leurs collections et le territoire de référence.

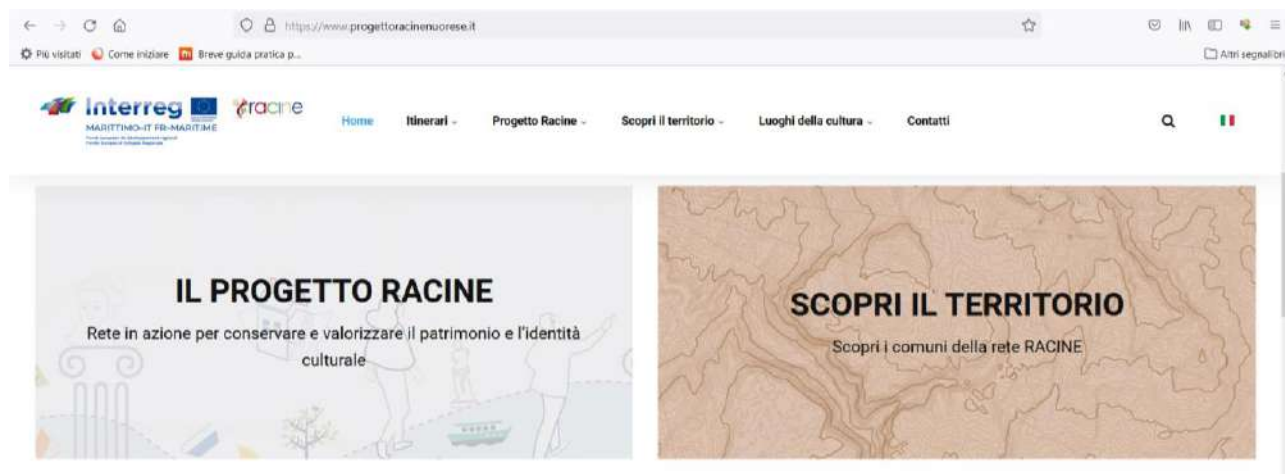


Figure 1 : Page d'accueil de [www.progettoraclinuorese.it](http://www.progettoraclinuorese.it)

En explorant la section "DÉCOUVRIR LE TERRITOIRE", l'utilisateur est accompagné pour découvrir les communes d'accueil du réseau Nuoro RACINE. À travers un seul écran, le voyageur potentiel découvre les particularités des territoires impliqués dans le réseau (les municipalités d'Aritzo, Bitti, Dorgali, Fonni, Galtelli et Gavoi) et est invité à approfondir sa connaissance de chaque village et site culturel. Les sous-sections, créées pour chaque municipalité et musée, contiennent un contenu descriptif et un riche ensemble iconographique d'images et de vidéos créées avec du matériel professionnel spécifiquement pour le projet RACINE. Dans chaque lieu de culture, il est possible de réserver une visite : il suffit de remplir le formulaire et d'utiliser la fonction d'envoi pour transmettre la demande aux adresses électroniques des entités représentant les musées ou chargées de leur gestion.

Dans le but de rendre plus accessibles les lieux de culture des petites municipalités sélectionnées, la plateforme accueille : a) des visites vidéo réalisées à l'intérieur de chaque musée, qui permettent au visiteur de le visiter depuis chez lui et d'explorer les différents espaces (fig. 2) ; b) des photos à 360 degrés des salles (les salles individuelles des musées), qui permettent au visiteur d'explorer les objets qui composent les collections grâce à un système de balises interactives.

Ces outils facilitent l'accessibilité du contenu et permettent une compréhension plus immédiate de celui-ci : en passant le curseur de la souris sur les balises positionnées dans les expositions, une fenêtre de texte apparaît pour les décrire (fig. 2). La plateforme est également conçue pour permettre l'insertion de pistes audio décrivant chaque musée afin de faciliter l'accessibilité des sites culturels aux aveugles et aux malvoyants.



Figura 2- Video tour



Figura 3 - Foto a 360 gradi

Afin de garantir aux utilisateurs des indications fonctionnelles pour l'organisation de la qualité de la visite (informations sur l'accueil et la restauration), la plateforme [www.progettoracineuoese.it](http://www.progettoracineuoese.it) propose un bouton en bas de la page "où dormir où manger" qui les invite à rechercher des informations sur les principaux agrégateurs de services d'hébergement et de paractivité ainsi que sur la page dédiée des administrations municipales respectives. La raison de ce choix, en ce qui concerne l'inclusion des installations individuelles sur la plate-forme, découle de la nécessité de garantir aux utilisateurs qui s'adressent au réseau des musées des informations qui restent aussi véridiques et précises que possible dans le temps, même en l'absence de mise à jour par le personnel dédié à la maintenance du site.

La plateforme, dans la section "ITINERARIES", accueille et transmet des itinéraires touristiques créés avec la participation de la communauté locale, des opérateurs de musées et des étudiants. Les itinéraires mis à disposition par l'outil numérique Storymap peuvent également être téléchargés en format pdf. Storymap est un outil en ligne qui permet de créer des itinéraires dynamiques et évolutifs pouvant être intégrés dans des sites web et des portails via la fonction d'intégration, avec des photos, des descriptions et des vidéos. Les itinéraires proposés sur la plateforme offrent la possibilité de découvrir le territoire en suivant des thèmes précis et en impliquant plusieurs des mêmes sites culturels.

Afin d'amplifier la valorisation des lieux de culture, les investissements de l'UNISS comprennent la réalisation du produit éditorial "Lieux, identité et culture dans la région de Nuoro". Le projet RACINE" (T1.2.2), une publication à caractère de divulgation scientifique qui raconte et promeut les musées de Nuoro impliqués dans le projet. Le guide du territoire, préparé en italien et en français, peut être téléchargé en format pdf et, grâce aux descriptions, aux cartes et aux images, il constitue un outil utile pour les touristes et tous ceux qui sont curieux de visiter les municipalités de Nuoro impliquées dans RACINE.