



Comune di Oristano

**Progetto**

**“Antiquarium Arboreense  
*Tesori dalle sabbie del tempo*”**





**Comune di Oristano**

## **INDICE GENERALE**

**PREMESSA**

**L'ANTIQUARIUM ARBORENSE E LE SUE COLLEZIONI**

**DESCRIZIONE DELLE AZIONI INSERITE NEL PRESENTE PROGETTO**

**AZIONI INTESE A PROMUOVERE LA CONOSCENZA DEL PATRIMONIO ARTISTICO DELL'ANTIQUARIUM ARBORENSE, AL FINE DI FACILITARE IL COINVOLGIMENTO DI CITTADINI E PORTATORI DI INTERESSI**

**AZIONI FINALIZZATE AD AUMENTARE LA FRUIZIONE DEL PATRIMONIO ARTISTICO, AMPLIANDONE L'ACCESSIBILITÀ A TUTTE LE CATEGORIE DI UTENTI IN MODO SOSTENIBILE E INCLUSIVO**

**ATTIVITÀ DI STUDIO E RICERCA SUL PATRIMONIO ARTISTICO MUSEALE E CITTADINO DA DIFFONDERE TRAMITE ELABORAZIONE E ATTUAZIONE DI PROGETTI FORMATIVI E DI AGGIORNAMENTO**

**INIZIATIVE DI PROMOZIONE E COMUNICAZIONE, ANCHE DIGITALE, DEL PATRIMONIO ARTISTICO E DELLE ATTIVITÀ DI VALORIZZAZIONE A ESSO DEDICATE**

**BUDGET**



Comune di Oristano

## PREMESSA

L'inserimento dell'Antiquarium Arborensis – Museo Archeologico e Storico Artistico "Giuseppe Pau" di Oristano, nel Sistema Museale Nazionale, rappresenta un importante riconoscimento non solo per la storia e la ricchezza delle collezioni in esso ospitate, ma anche per la qualità dell'offerta culturale che, anche grazie agli strumenti della comunicazione web e social, è particolarmente apprezzata dai pubblici che, sempre più, lo seguono e visitano. Questo richiede che gli allestimenti museali si aggiornino e si connettano ai nuovi metodi e linguaggi narrativi, per permettere di fruire appieno dei tesori e delle storie.

L'obiettivo del nuovo allestimento, delle azioni di ricerca, comunicazione, valorizzazione e promozione, è quello di dare rilievo all'importante patrimonio storico e artistico dell'Antiquarium Arborensis.

L'Antiquarium Arborensis ha sede in un palazzo storico della città, costruito in età spagnola (secolo XVII) dal nobile Salvatore Enna, discendente da una nobile e antica famiglia di origine giudicale. L'edificio deve il suo nome al senatore oristanese Salvatore Parpaglia che lo abitò, e probabilmente lo fece erigere nella consistenza attuale nel XIX secolo. Dal 1992 divenne la nuova sede del Museo Archeologico cittadino

Come "contenitore museale" presenta grandi limiti legati allo spazio e al fatto che non possa essere stravolto nella sua componente architettonica. Il progetto museologico/museografico: alla luce delle funzioni museali, dei flussi di visita e della fruizione; NECESSITA dell'elaborazione e definizione di un nuovo percorso espositivo consono alle linee guida della comunicazione museale. Avendo il Museo un rapporto particolare con il tempo, perché deve misurarsi con le sue tre dimensioni: il passato, il presente e il futuro, perché sia inserito nella contemporaneità richiede il continuo aggiornamento dei suoi strumenti di comunicazione. L'importanza dei pannelli, delle didascalie, dei supporti espositivi e delle vetrine anche se di estrema semplicità sono la base per un intervento museografico, e una via progettuale semplice e uniforme per "raccontare" un museo

Gli spazi che caratterizzano l'edificio e la varietà di opere presenti, richiedono un approccio sensibile ed empatico, con il quale si vuole definire un sistema-allestimento, attività e azioni di valorizzazione e promozione, omogenei e coerenti, declinando tale visione in soluzioni specifiche, capaci di inserirsi in maniera armonica e contemporanea all'interno degli ambienti che articolano l'importante contenitore storico, facendolo conoscere anche all'esterno.

Punto di forza del progetto vuole essere la "visitors' experience", dove il visitatore sta al centro prima, durante e dopo la visita. Al nuovo allestimento sarà connessa la realizzazione e programmazione di attività di ricerca, comunicazione, valorizzazione e promozione.

In particolare sarà data particolare attenzione al tema dell'accessibilità, intesa come inclusione rivolta non solo ai visitatori con disabilità ma anche a un pubblico diversificato per età, interesse e provenienza sociale.

Infine va rimarcato come sia interesse della struttura museale, attraverso tale proposta progettuale, mostrare la consapevolezza dell'evoluzione del ruolo del visitatore, che non è più



Comune di Oristano

coinvolto in una fruizione passiva ma è alla ricerca di un'esperienza con una rilevante carica emozionale

## **L'ANTIQUARIUM ARBORENSE – MUSEO ARCHEOLOGICO E STORICO ARTISTICO "GIUSEPPE PAU"**

Il Museo civico di Oristano nasce nel 1938 con il nome di Antiquarium Arborensis, cioè museo di Oristano, che nel medioevo fu la capitale del Giudicato di Arborea.

Il motivo per il quale proprio a Oristano si istituì un museo archeologico risiede nell'eredità morale di Tharros, vantata da Oristano, che divenne sede dell'Arcivescovo e del giudice d'Arborea nel 1070 accogliendo i profughi di Tharros.

Da allora gli oristanesi trasportarono dalla loro città-madre gli spolia, ossia i marmi, le colonne, i capitelli, i blocchi squadrati di Tharros per costruire la cattedrale, le chiese, i monasteri, i palazzi e la cinta muraria turrita.

Nel Settecento, quando nacque anche a Oristano, seppure in ritardo rispetto al collezionismo rinascimentale, il gusto delle antichità ecco che la città di Tharros, con le sue necropoli fenicie, cartaginesi e romane, offrì ai nobili ed ai membri del clero oristaneseoreficerie, argenti, sigilli-scarabei, collane, armi, ceramiche, vetri e gemme che divennero "i gioielli di famiglia" degli Arborensi.

La storia delle ricerche di Tharros nel '700 e '800, ma anche nelle altre città antiche dell'Oristanese (Othoca - Santa Giusta, Cornus - Cuglieri, Forum Traiani – Fordongianus, Uselis - Usellus), è una storia di saccheggi e depredazioni.

Fu solo nel 1852 che il Ministero dell'Istruzione Pubblica del Regno di Sardegna diede l'autorizzazione a compiere scavi regolari a Tharros con finanziamenti pubblici.

Grazie a queste attività di scavo, a Oristano, si formarono le più cospicue collezioni di antichità tharrensi, Una parte di queste venne acquistata dal museo di Cagliari, mentre un'altra parte restò ad Oristano, dove il giovane avvocato Efisio Pischredda (1850-1930), avviò la costituzione della più vasta raccolta privata di antichità esistente in Sardegna.

Dopo la sua morte nel 1930, il Comune di Oristano dichiarò l'impegno per l'acquisto dell'importante collezione, che costituì il fondo comunale dell'Antiquarium Arborensis dal 1938.

Il museo dal 1992 è ospitato nel Palazzo neoclassico, della metà dell'Ottocento, appartenuto al senatore Salvatore Parpaglia e ospita attualmente innumerevoli e importantissime testimonianze artistiche: gioielli, argenti, sigilli-scarabei, collane, armi, ceramiche, vetri e gemme, retabli che vanno dal settimo secolo A.C. al sedicesimo secolo dopo Cristo.



## Comune di Oristano

Più in particolare, le cinque presenti nel museo consentono di apprezzare e comprendere, in un articolato percorso diacronico e coro-topografico, beni artistici di contesto archeologico e storico-medievale, così distribuiti:

Piano terra	Sala espositiva 1	Biglietteria
Piano terra	Sala espositiva 2	Archeologica
Piano terra	Sala tattile	Tattile
Primo piano	Sala espositiva 3	Archeologica
Primo piano	Sala espositiva 3	Retabli

### PIANO TERRA

#### **Sala espositiva 1**

La sala ospita l'ingresso, la biglietteria, l'accoglienza al museo e una piccola sala video.

#### **Sala espositiva 2 – Archeologica**

La prima sala accoglie «il migliore ornamento del museo di antichità di Cagliari», secondo Alberto La Marmora, trasmigrato nel 2018 nell'Antiquarium Arborense. Questo ornamento del museo cagliaritano era costituito dalle centinaia di "idoli sardo-fenici", ammirato dal gotha dell'archeologia europea, tra cui Heinrich Schliemann, falsificati dal direttore del museo di Cagliari Gaetano Cara tra il 1830 e il 1855, in forme "surrealiste" ante litteram.

L'Antiquarium ha raccontato la storia dei falsi, dei suoi creatori e dei suoi ammiratori, con un apparato di materiali librari e documentari.

La storia degli idoli copre due sale, ai lati delle quali si presentano, nelle vetrine espositive con reperti di grande pregio storico-artistico, i siti urbani dell'Oristanese, dal golfo con le città di Tharros, Othoca e Neapolis, all'entroterra con la colonia Iulia Augusta Uselis e Forum Traiani.





Comune di Oristano

### **Sala Tattile**

Il Museo tattile arborense contiene le riproduzioni di alcuni manufatti del patrimonio storico, archeologico e artistico del territorio oristanese ed è destinato principalmente alla crescita e all'integrazione culturale dei non vedenti e degli ipovedenti che possono vivere un'esperienza estetica e conoscitiva attraverso un percorso museale basato sul tatto. L'esposizione è pensata anche per una più vasta utenza, soprattutto quella scolastica, che potrà sperimentare e arricchire tramite suggestioni extra visive le proprie capacità percettive.



### **Zona bar**

La zona bar non è utilizzata e sarà soggetta a riqualificazione e nuova destinazione.

## **PIANO PRIMO**

### **Sala espositiva 3 – Archeologica**

In questa sala la goldoniana famiglia dell'antiquario è formata naturalmente dal protagonista, l'avv. Efisio Pischedda, ma anche da tutti i suoi predecessori, oristanesi e non, che vivevano terque quaterque beati nella contemplazione dei loro ori, delle gemme, dei vetri iridescenti. A far corona a questa famiglia sono gli archeologi che hanno ricostruito con i loro scavi e le loro infuocate passioni il mondo antico, da Schliemann a Evans, da Champollion a Rawlinson, a Austen Layard, Paul Émile Botta fino a Wolley, e gli italiani nella loro patria e nelle loro missioni all'estero (da Pigorini, a Orsi, a Halbherr e Pernier, a Gàbrici, Ducati, Minto etc. Gli archeologi vengono raccontati attraverso manoscritti e edizioni originali dei loro libri e con pannelli che ricreano le loro fisionomie e i loro scavi. Fungono da introduzione diretta a Efisio Pischedda archeologi e storici sardi: da Alberto Lamarmora, Vittorio Angius, Giovanni Spano e Gaetano Cara. Questi ultimi due, legati da una forte amicizia, si scontrarono per un ventennio dopo la conquista da parte dello Spano del Rettorato dell'Università di Cagliari (da cui dipendeva il museo retto dal Cara). Al Cara si imputa la vendita di ingenti collezioni tharrensi e l'acquisizione per il proprio Museo dei falsi idoli sardo-fenici.



## Comune di Oristano

Nella sala è ospitato un grande plastico che ricostruisce la città di Tharros al tempo dell'imperatore Costantino (principio del IV secolo d.C.). La città, di fondazione fenicia, viene riportata alla luce con i templi di Giove, Giunone e Minerva, le terme, l'acquedotto a due ordini di arcate, l'anfiteatro e il sistema viario.

Le vetrine espositive intorno al plastico di Tharros ospitano la collezione archeologica: preistorica e nuragica, fenicio-punica e romana con pezzi di particolare pregio quali ceramiche, lucerne, urne vitree e gioielli.



### **Sala espositiva 4 – Retabli**

La Sala Retabli dell'Antiquarium ospita, incompleti, tre retabli provenienti rispettivamente dalla chiesa oristanese di San Francesco e dalla cappella della Casa Comunale della Città.

I retabli ospitati sono:

#### *Il Retablo della Madonna degli Angeli*

Data: 1420

Tecnica: Tempera su tavola

Il retablo, appartenuto alla chiesa di San Francesco, è attribuito ad ambito catalano della prima metà del Quattrocento. Si componeva in origine di tre tavole, delle quali sono giunte sino a noi quella centrale e l'anta destra.

#### *Il Retablo della Madonna dei Consiglieri*

Data: 24 maggio 1565

Tecnica: Tempera su tavola

Il Retablo, dipinto dal maestro Antioco Mainas, pittore della città di Cagliari, fu commissionato dal Consiglio civico per la cappella della casa Comunale di Oristano. Rappresenta la Vergine col Bambino, fiancheggiata dai Santi Andrea e Giovanni Battista, e i cinque Consiglieri civici in carica per quell'anno.

Il Retablo del Santo Cristo o delle stigmate

Data: 1533



## Comune di Oristano

Tecnica: Tempera su tavola

Il polittico del Santo Cristo venne pagato nel 1533 dai Minori di Oristano al pittore Pietro Cavaro di Stampace (Appendici di Cagliari). È suddiviso tra la Sacrestia della chiesa di San Francesco con la pala centrale e l'Antiquarium Arboreense con quattro scomparti laterali e cinque scomparti di predella o dei polvaroli.



### Sala didattica

Sala attualmente utilizzata per le attività didattiche in presenza.







Comune di Oristano

## **DESCRIZIONE DELLE AZIONI INSERITE NEL PRESENTE PROGETTO**

Il progetto si articola in 5 linee di azione così come previste nell'avviso di assegnazione del Fondo a sostegno delle piccole e media città d'arte per l'anno 2021:

- a. azioni intese a promuovere la conoscenza del patrimonio artistico dell'Antiquarium Arboreense, al fine di facilitare il coinvolgimento di cittadini e portatori di interessi;
- b. azioni finalizzate ad aumentare la fruizione del patrimonio artistico, ampliandone l'accessibilità a tutte le categorie di utenti in modo sostenibile e inclusivo;
- c. attività di studio e ricerca sul patrimonio artistico museale e cittadino da diffondere tramite elaborazione e attuazione di progetti formativi e di aggiornamento;
- d. iniziative di promozione e comunicazione, anche digitale, del patrimonio artistico e delle attività di valorizzazione a esso dedicate;
- e. servizi di assistenza culturale e di ospitalità per il pubblico.

### **AZIONI INTESE A PROMUOVERE LA CONOSCENZA DEL PATRIMONIO ARTISTICO DELL'ANTIQUARIUM ARBORENSE, AL FINE DI FACILITARE IL COINVOLGIMENTO DI CITTADINI E PORTATORI DI INTERESSI**

La valorizzazione e promozione del patrimonio artistico museale e del museo stesso, non possono prescindere dal coinvolgimento dei cittadini, partendo dagli studenti, per arrivare agli adulti.

Il progetto prevede quindi il potenziamento, la ridefinizione dei contenuti e delle finalità e il potenziamento delle attività.

### **LABORATORI E ATTIVITÀ DIDATTICHE**

I laboratori d'approfondimento storico, artistico ed archeologico, sono pensati quali unità uniche di analisi tematica a corredo e completamento di competenze acquisite o da acquisirsi, sia di allievi delle diverse fasce d'età, sia per adulti che abbiano piacere di migliorare la conoscenza di un tema specifico e la conoscenza del patrimonio artistico e culturale.

I titoli di seguito proposti possono essere inseriti nelle classi di diverso ordine e grado con rimodulazione del nostro linguaggio, sì che l'esperienza museale e l'interazione con il nostro museo sia percepita interattiva.

Alcuni dei laboratori si concluderanno con una scheda di verifica di competenze acquisite e con una proposta di uno sviluppo creativo manuale. Ciascun lavoro conclusivo appartiene al partecipante e sarà documentato dall'Antiquarium Arboreense quale prova anonima di lavoro sperimentale da pubblicarsi nelle pagine web e social del nostro museo.

E se la scuola non può andare al museo, sarà il museo ad entrare in classe.

Alcuni dei laboratori proposti possono essere sviluppati anche in didattica a distanza, Antiquarium in DAD o nella formula del MUSEO A SCUOLA che prevede una guida museale sviluppare il laboratorio in classe.



Comune di Oristano

Partendo dai reperti artistici presenti nel museo, saranno proposti i seguenti laboratori

### **LA GRANDE DEA**

La Grande Dea mediterranea, divinità adorata anche in Sardegna in epoca prenuragica, è la protagonista del laboratorio didattico. Dopo un'introduzione sul culto dedicato a questa divinità, simbolo di fertilità e abbondanza, partendo dall'analisi delle statuine di dee madri custodite all'Antiquarium Arborense, e in particolare da quella rinvenuta a Cuccuru Is Arrius, gli studenti proveranno a riprodurre la statuetta con il das.



### **LE PINTADERAS**

Usi e costumi delle popolazioni antiche, con particolare riguardo alla preparazione del pane. Dopo un'introduzione sulle "pintaderas", antichi manufatti in terracotta di forma circolare o ellittica utilizzati con ogni probabilità come matrici per la decorazione a marchio del pane, di cui il museo conserva ed espone esemplari di pregio artistico, si realizzerà un laboratorio manuale con la fornitura di tavolette d'argilla sulle quali riprodurre i decori delle pintaderas. Le tavolette decorate artisticamente dagli allievi, saranno cotte al forno da una ceramista e riconsegnate quale memoria d'esperienza.



### **STORIA E ARTE IN SARDEGNA I FENICI E I CARTAGINESI**

I fenici prima e i cartaginesi poi, hanno lasciato in Sardegna delle importanti testimonianze del loro passaggio. L'approfondimento partirà da un quadro storico generale, per esaminare quanta di questa storia è documentata in Sardegna, nel nostro territorio e nel museo attraverso importanti reperti.



### **IL CAVALIERE**

Una delle figure più affascinanti e avvolte da storie e leggende, è sicuramente il cavaliere medievale. Il suo magico mondo di vesti, armature, bardature e battaglie ha alimentato molte narrazioni. Il



## Comune di Oristano

laboratorio si propone di mettere a fuoco la figura del cavaliere, il suo ruolo sociale e culturale.

Sarà esaminata in particolare, la figura del cavaliere raffigurante San Martino, protagonista di una delle tavole dipinte che compongono l'anonimo retablo conservato nel museo.



### ***IL RINASCIMENTO IN SARDEGNA: I RETABLI***

Prendono il nome di retabli, quelle tavole dipinte a tematica sacra che arricchivano il retro degli altari di chiese parrocchiali o di interesse.

La proposta si concentra sulla lettura di immagini che vengono proposte a corredo dello studio dei retabli, conservati nell'Antiquarium Arborense.



### **Seminari e conferenze**

I seminari e le conferenze, pensati per un pubblico adulto e replicabili annualmente con la programmazione di nuovi contenuti, analizzeranno il patrimonio artistico del museo e, partendo dallo stesso, approfondiranno eventi, opere, fatti e personaggi che hanno segnato la storia e le storie della città di Oristano.

**Il ciclo di attività prevede la realizzazione di n. 12 eventi l'anno che avranno come focus i beni museali.**



Comune di Oristano

## **AZIONI FINALIZZATE AD AUMENTARE LA FRUIZIONE DEL PATRIMONIO ARTISTICO, AMPLIANDONE L'ACCESSIBILITÀ A TUTTE LE CATEGORIE DI UTENTI IN MODO SOSTENIBILE E INCLUSIVO**

### **Il nuovo progetto di allestimento museale del Museo dell'Antiquarium Arborese**

Il nuovo allestimento dell'Antiquarium Arborese è pensato per favorire la migliore fruizione dei contenuti artistici e storico-archeologici, delle collezioni museali, provenienti da importanti siti del territorio di Oristano.

Il piano progettuale è stato potenziato, integrato e ammodernato secondo le seguenti direzioni museologiche e museografiche:

- potenziamento espositivo, rispetto allo stato attuale, con l'aggiunta di due nuovi spazi dedicati alla fruizione dei beni museali, in modalità tradizionale e virtuale;
- riallestimento degli spazi già musealizzati e non;
- implementazione e riorganizzazione della pannellistica e dei contenuti espositivi;
- potenziamento dell'offerta museale attraverso la realizzazione di ricostruzioni virtuali;
- selezione di alcuni reperti artistici particolarmente interessanti e pregnanti inseriti come allestimenti specifici all'interno del percorso espositivo del Museo;
- potenziamento espositivo con la realizzazione di specifici focus e approfondimenti, all'interno delle singole sale;
- ammodernamento dell'offerta museale grazie al supporto di un allestimento multimediale di nuovissima generazione, progettato in sinergia con l'allestimento museale "tradizionale" e nel pieno rispetto dei contenuti.

### **Il progetto museologico e museografico**

L'Antiquarium Arborese ha sede in un palazzo storico della città.

Come "contenitore museale" presenta grandi limiti legati allo spazio e al fatto che non possa essere stravolto nella sua componente architettonica.

Alla luce delle funzioni museali, dei flussi di visita e della fruizione; NECESSITA dell'elaborazione e definizione di un nuovo progetto espositivo consono alle linee guida della comunicazione museale, infatti il Museo ha un rapporto particolare con il tempo, perché deve misurarsi con le sue tre dimensioni: il passato, il presente e il futuro.

Il continuo aggiornamento dei suoi strumenti di comunicazione rende il museo contemporaneo.

L'importanza dei pannelli, delle didascalie, dei supporti espositivi e delle vetrine anche se di estrema semplicità, sono la base per un intervento museografico, e una via progettuale semplice e uniforme per "raccontare" un museo.

Un museo archeologico realmente legato al territorio dovrebbe essere in grado innanzitutto di raccontare e far comprendere la complessità della storia stratificata nel tempo in un determinato territorio a tutte le categorie di visitatori, bambini compresi, con il pieno coinvolgimento delle comunità locali. Un racconto in grado di rivolgersi a tutti, non solo a 'eletti' e 'sapienti' e capace di



## Comune di Oristano

attivare la partecipazione. Non una visione elitaria, della cultura e dei musei che spesso ha portato a ritenere che un oggetto parli da solo. La cosiddetta “sindrome della fistula plumbea”: così è stata definita quella tendenza, ancora oggi largamente dominante, che porta a usare un linguaggio ipertecnico, esoterico, da ‘addetti ai lavori’, che rende di fatto incomprensibili le didascalie.

L’importanza di un coinvolgimento percettivo ed esperienziale non può prescindere dall’utilizzo delle tecnologie multimediali, della realtà virtuale, che rappresentano indubbiamente strumenti di straordinaria efficacia e di trasmissione e conoscenza legati al nostro territorio, alle ricerche archeologiche, allo studio di materiali, o anche grazie a nuove ricerche su vecchi scavi e scoperte o racconti legati alle collezioni storiche presenti al museo. Realtà aumentata e realtà virtuale (abbreviate AR e VR dall’inglese) sono tecnologie già presenti da svariato tempo, però solo negli ultimi anni si stanno avvicinando ad un pubblico più ampio, grazie ad alcune alternative che permettono di essere sperimentate anche su dispositivi economici, alla portata di tutti.

Il nuovo impianto espositivo sarà articolato in 6 sale, secondo uno sviluppo cronologico generale compreso dalla Preistoria al Medioevo e focalizzando l’attenzione anche sugli aspetti legati alla storia museologica delle collezioni ivi contenute, al particolare valore artistico dei reperti, nonché alla didattica museale.

Gli spazi espositivi del nuovo progetto di allestimento, così come riprogettati, sono i seguenti:

### PIANO TERRA

- Biglietteria, accoglienza, bookshop
- Sala espositiva 1 – Archeologia Preistoria
- Sala video
- Sala tattile

### PIANO PRIMO

- Sala espositiva 2 – Archeologia Storia
- Sala espositiva 3 – Retabli
- Sala espositiva 4 – Sala immersiva e didattica

### PIANO TERRA

#### **Biglietteria, accoglienza, bookshop**

#### **Sala espositiva 1 – Archeologia Preistoria**

La prima sala è dedicata alla Preistoria e alla mostra permanente sugli “idoli”, periodo non totalmente approfondito nel vecchio allestimento, ma che presenta sul territorio importanti testimonianze relative alle più antiche frequentazioni antropiche dell’oristanese e alle attestazioni artistiche funerarie e rituali.



## Comune di Oristano

Il nuovo allestimento prevede la risistemazione delle vetrine con l'integrazione di pannelli, contributi video e approfondimenti dinamici tramite l'utilizzo di QRcode e card multimediale.

### **Sala video**

La sala dedicata agli approfondimenti video, presenterà una serie di video sull'evoluzione della civiltà nel territorio oristanese, sulla storia delle collezioni museali e sul valore artistico dei reperti e delle opere delle collezioni. I video potranno essere fruiti in maniera inclusiva attraverso specifiche tecnologie che conetteranno i dispositivi personali (es. smartphone) ai video, in maniera sincronizzata, permettendo di scegliere la lingua e il tipo di facilitazione.

### **Sala tattile**

Saranno ampliati gli strumenti di fruizione per non vedenti e ipovedenti con l'utilizzo di audioguide che descrivono le opere esposte, pannelli in braille e nuove copie di reperti.

## PIANO PRIMO

### **Sala espositiva 2 – Archeologica Storia**

Il nuovo allestimento prevede la valorizzazione dei preziosi reperti storico-archeologici, attraverso animazioni video e ricostruzioni virtuali che, partendo dal plastico della città di Tharros, permetteranno di collocare sul territorio i diversi reperti, ponendone in risalto valore e caratteristiche. Ad arricchire il nuovo allestimento, saranno un touchscreen e ricostruzioni di ulteriori oggetti archeologici che meglio permetteranno di valorizzare le collezioni dell'Antiquarium. La risistemazione delle vetrine prevederà l'integrazione di pannelli e didascalie multilingue, contributi video e approfondimenti dinamici tramite l'utilizzo di QRcode e card multimediale.

### **Sala espositiva 3 - Retabli**

La sala dedicata ai Retabli, prevede il potenziamento degli strumenti di fruizione. Saranno realizzati video che permettano di vedere i retabli, nella loro composizione e collocazione originaria. Per fare questo si utilizzeranno inoltre sistemi di animazione e l'utilizzo di visori.

### **Sala immersiva e didattica**

Anche il museo Antiquarium Arborense intende includere nel percorso di visita una sala immersiva nella quale poter fruire di vari scenari in 3D, che potranno spaziare dalle ricostruzioni delle civiltà antiche fino ad arrivare all'esplorazione di monumenti, opere d'arte e scenari del futuro.

Per fare questo ci si avvarrà di un nuovo concept di allestimento immersivo; sarà realizzata una oculus room costituita da apposite sedute girevoli fissate a terra per consentire la miglior fruizione delle applicazioni Oculus e altri visori. L'utente potrà dunque muoversi e visualizzare oggetti da diversi punti di vista, grazie alla localizzazione effettuata dal software. Un'apposita tecnologia stereo garantirà un coinvolgimento totale in grado di creare suoni che si sviluppano tutto intorno



## Comune di Oristano

all'ascoltatore, producendo un'esperienza immersiva e spazializzata. L'esperienza con visore potrà inoltre essere fruibile anche da persone non udenti, grazie a sottotitoli semplificati in lingua italiana o straniera che saranno fruibili grazie all'utilizzo di apparecchiature Oculus dedicate, per ampliare la fruibilità del servizio, estendendola anche ai visitatori con deficit uditivo.

La sala immersiva diventerà una realtà parallela all'interno del museo, uno spazio creativo che grazie all'elemento innovativo riuscirà ad avvicinare un maggior numero di utenti, rompendo gli schemi tipici della fruizione museale, per godersi lo spettacolo da un'altra prospettiva.

### **Innovazione e inclusività del progetto**

Una particolarità del nuovo allestimento sarà l'inserimento di ricostruzioni archeologiche, reali e virtuali, con una forte valenza didattica. Nella Sala della Preistoria, sarà ricostruito un guerriero nuragico (Sito Mont'e Prama). Altre ricostruzioni a grandezza naturale, di personaggi coevi, saranno inserite nelle diverse sale.

Pur con una connotazione divulgativa nella presentazione delle collezioni, ma su basi rigorosamente scientifiche, il Progetto utilizza al massimo il connubio tra apparati illustrativi di tipo classico (pannelli didattici, didascalie, opuscoli e guida del museo) e infrastruttura informatica, per veicolare al meglio i contenuti artistici dei manufatti e storico-archeologici, frutto di un accurato lavoro di riordino, schedatura, documentazione, studio e ricerca, per una più ampia e coinvolgente esperienza culturale che grazie alle tecnologie multimediali, si arricchisce di commenti audio, video, animazioni 3D, ricostruzioni, foto, disegni, testi di approfondimento.

La componente multimediale è diffusa e permea tutto il percorso di visita, integrandosi perfettamente e in modo non invasivo con gli apparati tradizionali. La scelta è lasciata al visitatore stesso, che può in piena autonomia integrare le informazioni veicolate dagli apparati tradizionali con quelle multimediali. Una card consegnata all'ingresso, da attivare con lo smartphone, permetterà al pubblico di avere a disposizione un personal assistant sempre disponibile lungo tutto il percorso di visita.

Una attenzione specifica è dedicata alle persone con disabilità uditive o visive (sordi, ipovedenti, non vedenti), che di solito non possono fruire del bene culturali pubblico per la mancanza di dispositivi ausiliari dedicati. La conversione in linguaggio accessibile dei contenuti e la trasposizione in LIS (Lingua Italiana dei Segni), fruibili attraverso la card, renderanno realmente disponibili le informazioni a tutti i visitatori, venendo a costituire quel plus aggiuntivo che differenzierà il Museo Antiquarium Arborense dagli altri musei del territorio.

Gli apparati didattici, sia di tipo classico sia multimediali, sono stati pensati per una narrazione agile dei contenuti, concepita in modo da fornire continui richiami ai materiali esposti, per permettere ai visitatori di apprezzare i reperti e contestualizzarli nel contesto storico-archeologico da cui provengono. Un codice cromatico con barre colorate nelle sale e sui pannelli didattici, faciliterà l'inquadramento cronologico dei materiali e delle tematiche sviluppate lungo il percorso di visita. Contrassegni QR-code, saranno a disposizione dei visitatori per approfondimenti specifici sulle tematiche e sui reperti esposti.



## Comune di Oristano

Altro punto di forza e innovazione del nuovo progetto di allestimento è dato dalla realizzazione di una sezione completamente dedicata all'allestimento immersivo, multimediale e interattivo del Museo.

Il progetto multimediale in discorso, sebbene abbia l'obiettivo primario di rinnovare e incuriosire il nuovo allestimento, si pone unicamente come valido supporto integrativo alla visita "classica", non volendo sostituire la pregnanza e l'importanza dei reperti reali. Inoltre si baserà su tecnologie solide, consolidate e "durevoli", ovvero facilmente aggiornabili senza la necessità di essere sostituite in breve tempo.

L'allestimento multimediale si avvarrà delle più innovative e consolidate tecnologie informatiche, mentre i contenuti saranno rigorosamente vagliati e selezionati con scrupoloso rigore scientifico.

### **Filmati**

Saranno realizzati tre filmati per la sala video e uno per ogni sala espositiva. Ogni video avrà una durata massima di 5 minuti e riguarderà le principali evidenze museali.

Un sistema di video multimediali sarà dislocato nelle varie sale museali, dal pianterreno al piano superiore.

### ***Codex multiplex video***

I video costituiranno, anche integrandosi con quelli già esistenti, una sorta di libro di storie, chiamato "***codex multiplex***", dal nome di tale oggetto scrittoriale, rinvenuto in una tomba romana di Tharros, incentrate su personaggi dell'archeologia che hanno interagito con il mondo antiquario e storico artistico di Oristano.

1. Il primo video presenta la visita del professor Friederich Von Duhn, giovane cattedratico di Archeologia dell'Università di Heidelberg, giunto in Sardegna nel maggio 1896, al Museo di Cagliari e alla smisurata collezione archeologica oristanese dell'Avvocato Efisio Pischredda. L'incontro avvenuto storicamente nel palazzo Pischredda in via Lamarmora, nel centro storico di Oristano, consentì al Von Duhn di conoscere gli straordinari reperti archeologici e artistici, oggi esposti nelle sale dell'Antiquarium, pervenuti in contesti funerari di Tharros scavati dal Pischredda e pubblicati nella *Strena Helbigiana* del 1900. L'incontro è alla base del futuro Antiquarium Arborense fondato nel 1938, come primo Museo archeologico e storico artistico di ente locale in Sardegna.
2. La lunga storia degli idoli sardo-fenici dal Museo di Cagliari all'Antiquarium Arborense è tramata su personaggi ufficiali della storia evenemenziale (il Re Carlo Alberto, vari presidenti del Consiglio e Ministri del Regno Sardo e del Regno d'Italia) e della scienza delle antichità (Friedrich Münter, Friedrich Creuzer, Eduard Gerhard, François Lenormant, Heinrich Schliemann, Ernest Renan, Georges Perrot, Alberto La Marmora, Gaetano Cara, Giovanni Spano, Efisio Luigi Tocco, Ettore Pais, Giovanni Lilliu) e su oscuri falsari e mercanti d'arte, intrecciati insieme in modo inestricabile. L'attestazione della falsificazione moderna, nel secolo XIX, degli idoli sardo-fenici fu dichiarata in sede accademica, nella Memoria lincea *La Sardegna prima del dominio romano* del 1881, da Ettore Pais. Questo passaggio fu decisivo perché, una volta per tutte, i falsi idoli che dalle vetrine dei Musei di Cagliari e di Torino avevano guadagnato credito europeo,





## Comune di Oristano

soprattutto negli studi fenici, venissero cancellati dalla storia dell'arte e della cultura sardo-fenicia.

3. Nel terzo video la storia ci porta sugli oggetti archeologici della collezione Pischedda e sui materiali storico-artistici legati ai Retabli quattro e cinquecenteschi dell'Antiquarium Arborense, che furono prescelti per un percorso tattile dall'Istituto italiano Ciechi e dal Liceo Artistico Carlo Contini di Oristano, sotto la guida della Soprintendenza Archeologia, Belle arti e paesaggio e della direzione del Museo Arborense, per consentire al popolo dei disabili, ma anche dei bambini di "toccare" gli oggetti ricostruiti e apprendere i sensi che scaturiscono dal contatto fisico con le rappresentazioni degli oggetti archeologici e d'arte. Ciascun oggetto rappresentato nella storia del Tattile dell'Antiquarium Arborense parlerà (anche con la LIS) della sua storia.
4. Il quarto video introduce la storia dell'archeologia del Mediterraneo, Egitto e nel Vicino Oriente, attraverso i suoi protagonisti, che vediamo rappresentati su pannelli a grandezza naturale e attraverso le opere originarie e anche di lettere autografe che spaziano da Schliemann, Rawlinson, Layard, Alessandro Palma di Cesnola etc.
5. Il quinto video si sofferma sugli archeologi italiani nella Penisola e in Sicilia attraverso immagini, testi originali e soprattutto lettere autografe. Il video si immagina come un colloquio tra i vari protagonisti.
6. Il sesto video riguarderà gli archeologi e la Sardegna, con il medesimo approccio ai personaggi (archeologi) rappresentati da grandi pannelli e da prime edizioni dei loro testi e autografi di ognuno di loro.
7. Il settimo video riguarda l'esposizione di una scelta dei materiali della raccolta Pischedda, raccontati dallo stesso Avvocato con i ricordi della sua giovinezza e i disegni e i diari dei suoi scavi.
8. Il video della sala retabli ha come narratore un padre francescano che ricorda la bellissima chiesa gotica di San Francesco e il Retablo del Santo Cristo della *capilla Mayor* cinquecentesca con l'opera di Pietro Cavaro che incorpora il tragico Cristo doloroso ligneo tardo gotico. Lo stesso Padre colloca il Retablo della Madonna degli Angeli, del primo Quattrocento, nella prima cappella destra, introdotta da un arcone gotico-catalano, della navata del San Francesco.
9. Infine è il consigliere in Capo Giovanni Dessì, rappresentato insieme agli altri quattro primi consiglieri, nel retablo della Madonna dei Consiglieri, a narrare come anche la Città Regia di Oristano, nel suo nuovo palazzo civico, con la cappella dotata del retablo commissionato ad Antioco Mainas (1565), ebbe come Barcellona e Cagliari l'immagine della loro madonna.



Comune di Oristano

### **Contenuti Totem Touch-screen**

Saranno posizionati all'interno del museo 3 totem touch screen e realizzati i contenuti che rispecchieranno le tematiche trattate.

All'interno di ciascun monitor saranno illustrate, attraverso un mix di immagini, video e testo, da una parte le informazioni e i concetti storico-archeologici e artistici più dirimenti della sala in cui il visitatore viene a trovarsi; d'altro canto, si avrà la possibilità di approfondire alcuni aspetti particolari e di dettaglio, a cui si deciderà di fornire maggiore risalto e visibilità.

### **Sistema di Regia Museale**

Per consentire una efficiente fruizione dei contenuti e per garantirne un costante aggiornamento sarà realizzato un sistema di regia centralizzato per la gestione e fruizione dei contenuti per il sito web, i dispositivi multimediali dislocati all'interno delle sale del museo. In questo modo sarà garantita una facile gestione da parte del personale interno del museo, che autonomamente potranno modificare, aggiungere, eliminare contenuti.

### **Qrcode**

Saranno installati in ogni sala del museo dei Qrcode adesivi che avranno il compito di arricchire la visita del museo con descrizioni, foto e video. È bene precisare che non sostituiranno i pannelli didattici reali, bensì il loro punto di forza sarà sicuramente il maggior numero di informazioni reperibili e la semplicità dell'aggiornamento in caso di nuove scoperte e tesi scientifiche.

Soprattutto l'utenza straniera, grazie ai dispositivi QR Code, oltre alla card, potrà fruire delle audioguide in lingua straniera. Il visitatore infatti dovrà solamente essere munito di uno smartphone o tablet e con un comunissimo lettore di QR Code (ormai diventato di uso comune e presente sulla maggior parte dei dispositivi in circolazione) basterà puntare il Qrcode posizionato in appositi pannelli presenti in ogni sala, per far partire l'audioguida di pertinenza.

Ogni sala espositiva del nuovo allestimento sarà provvista di un supporto con QR Code nel quale saranno inseriti dei contenuti audio multilingua, della durata massima di 3 minuti.

### **Percorso Didattico – Puzzle interattivo e Percorso Didattico**

Realizzazione di un innovativo *exploring table*, un tavolo multimediale interattivo e multitouch che racconterà gli itinerari territoriali, consentendo di navigare all'interno della mappa dell'area. Il tavolo sarà una sorta di macchina del tempo con cui l'utente interagirà per scoprire i nessi tra il museo e il territorio circostante, viaggiando virtualmente in epoche diverse e in luoghi lontani.



Comune di Oristano

### **Mappa Interattiva del Museo**

All'ingresso del Museo sarà posizionato un monitor touchscreen che ha lo scopo di accogliere il visitatore e indirizzarlo e istruirlo al percorso espositivo in generale e a quello multimediale, più nel dettaglio. Mediante una mappa interattiva del museo l'utente potrà essere introdotto alla visita che sta per effettuare. Cliccando su ogni sala infatti potrà visualizzare un testo descrittivo e alcune immagini.

### **ATTIVITÀ DI STUDIO E RICERCA SUL PATRIMONIO ARTISTICO MUSEALE E CITTADINO DA DIFFONDERE TRAMITE ELABORAZIONE E ATTUAZIONE DI PROGETTI FORMATIVI E DI AGGIORNAMENTO**

Il progetto prevede la realizzazione di progetti di ricerca al fine di approfondire e valorizzazione le collezioni.

### **IL VOLTO E LA MASCHERA**

Sviluppo di un gioco on line ambientato nel museo e nei siti di rinvenimento di uno degli oggetti più significativi esposti nelle sale del museo: una maschera ghignante della prima metà del VI sec. a.C. dalla necropoli fenicia settentrionale di Tharros.

Infatti due tipi di produzioni fittili caratterizzano l'artigianato artistico Cartaginese, le maschere e le protomi. protomi riproducono verosimilmente immagini di divinità. Entrambe riproducono dei volti, ma nelle maschere abbiamo delle aperture in prossimità di occhi, bocca e più raramente naso. Queste ultime caratteristiche rimandano al fatto che potessero essere poste sul volto del defunto. Sia le protomi, sia le maschere sono state rinvenute in tombe, aree sacre ed abitazioni che potrebbe divenire lo scenario di ambientazione del gioco. La loro diffusione oltre a Cartagine, nel VII/III sec. a C. è attestata in Sicilia, Sardegna e Ibiza.

### **PASSATO E FUTURO**

Coniugare passato e futuro tramite opere artistiche del Quattrocento Cinquecento presenti nella sala retabli del museo mediante la Digital Art collaborazione con studenti iscritti a università, accademia delle belle arti, scuole di specializzazione istituti secondari e corsi di formazione professionale, e artisti per la produzione di opere.

### **LA CAPPELLA E I RETABLI RITROVATI**

Tramite le testimonianze documentarie e archiviste l'elaborazione di un'ipotesi ricostruttiva dell'antica collocazione dei retabli e delle pale mancanti



Comune di Oristano

## **INIZIATIVE DI PROMOZIONE E COMUNICAZIONE, ANCHE DIGITALE, DEL PATRIMONIO ARTISTICO E DELLE ATTIVITÀ DI VALORIZZAZIONE A ESSO DEDICATE**

### **Comunicazione, sito web e canali social**

Il museo Antiquarium Arboreense intende accogliere la doppia sfida che coinvolgere gran parte delle istituzioni culturali; non basta attrarre visitatori ma occorre trovare delle modalità efficaci per comunicare il proprio patrimonio artistico e storico-archeologico in modo nuovo, vicino alle esigenze dei cittadini e alle necessità dei turisti.

L'innovazione digitale ha determinato un radicale cambiamento nei paradigmi di comunicazione degli ultimi anni, portando a una profonda trasformazione per il settore culturale. Le azioni che saranno messe in campo sono molteplici e terranno conto dei diversi target di pubblico a cui il museo si rivolge.

Verrà realizzato un apposito piano di comunicazione con l'obiettivo di ottenere un miglioramento della qualità e un ampliamento della partecipazione e del dialogo con il pubblico, che comprenderà azioni da svolgere sul sito internet, nella comunicazione istituzionale e con riferimento alla comunicazione social. Il percorso delineato sarà finalizzato prima di tutto a far conoscere lo stato dell'arte della realtà museale, procedendo alla costruzione di un vero e proprio "brand" legato all'istituzione Antiquarium Arboreense, per poi passare alla costituzione di una rete tematica da sviluppare nel territorio con le realtà culturali e gli stakeholders. Questo impone l'attivazione di modalità comunicative articolate e organizzate su una pianificazione a lungo termine, che garantisca la creazione di un messaggio condiviso, il coordinamento e il monitoraggio dei ruoli, dei contenuti e degli strumenti di comunicazione. Il principio base parte dall'ipotesi di una struttura stabile e continuativa che possa nel tempo coordinare le varie sorgenti affinché parlino la stessa lingua per potersi integrare con nuove forme di comunicazione, sempre più innovative, da mettere in campo.

### **Sito web**

Per quanto riguarda il sito internet, attualmente è on line il portale [www.antiquariumarboreense.it](http://www.antiquariumarboreense.it), ma con una interfaccia ormai obsoleta e poco gradevole.

Sarà progettato un nuovo sito, rivisto nell'organizzazione interna e nei contenuti, in modo da garantire accessibilità e usabilità, secondo i principi di comunicazione, trasparenza, comprensibilità e facilità di accesso al servizio.

Sarà introdotto attraverso il servizio di Google Analytics, un sistema di controllo degli accessi e delle performance e un sistema di ottimizzazione sui motori di ricerca attraverso l'uso di parole chiave (SEO).

Inoltre, in aggiunta alla sezione dedicata alle notizie e agli eventi, sarà introdotta un'apposita sezione storica contenente i documenti scientifici prodotti degli studiosi dell'Antiquarium Arboreense, la cui consultazione sarà messa a disposizione degli utenti per approfondire tematiche di studio e percorsi di ricerca.



Comune di Oristano

## **Canali social**

Sarà inoltre strutturata una campagna di comunicazione social che attraverso la connessione tra le diverse pagine e profili social del museo, valorizzeranno, promuoveranno e faranno conoscere sempre più la struttura museale, le sue collezioni e la connessione con le altre strutture culturali della città e del territorio.

Per fare questo il museo coniugherà la semplicità del linguaggio “social” con l'autorevolezza dell'istituzione di cui si fa porta voce, evitando un eccesso di comunicazione ma allo stesso tempo raccontando contenuti interessanti per definire la propria identità, costruendo un percorso digitale coinvolgente e condiviso, che sarà nel tempo riproposto e ampliato, diventando parte integrante della comunicazione museale.

I profili facebook e instagram opereranno come front office per il pubblico e diverranno luoghi in cui interagire con gli utenti, per dare risposte alle loro richieste di accessibilità, per valutare poi la richiesta e il conseguente gradimento dell'offerta museale proposta. L'informazione creerà relazioni e amplierà il pubblico museale, diversificando l'offerta in base ai target di riferimento e raccogliendo nuovi spunti di confronto e crescita.

Il piano editoriale prevederà la pubblicazione di post con cadenza programmata che permetteranno di posizionare e rafforzare l'identità del museo e del suo nuovo allestimento, attraverso l'utilizzo dell'hashtag #antiquariumarboreense. A questo si aggiungeranno rubriche e contenuti che in forma di narrazione trasmediale, saranno organizzati in macro argomenti e poi sviluppati in post informativi-descrittivi ma con una importante componente didattica-celebrativa. Sarà sviluppato il format dell'ArcheoQuiz, una specifica rubrica dedicata all'archeologia, che consentirà a tutti gli appassionati e curiosi di mettersi alla prova per indovinare l'origine e l'utilizzo del reperto, presentato con cadenza mensile. La soluzione dell'enigma sarà poi svelata con la pubblicazione di un testo dedicato, contenente interessanti approfondimenti sul tema.

Avrà un ruolo importante nelle azioni di coinvolgimento del pubblico web/social anche la rubrica “Il reperto della settimana”, che riproporrà la collezione artistica dell'Antiquarium Arboreense, sempre con la sfida a indovinare la tipologia di oggetto e il suo utilizzo, avendo poi la possibilità di vedere dal vivo il reperto.

Entrambe le rubriche coinvolgeranno sia la fan page facebook che il profilo Instagram.

Numerosa sarà la produzione di contenuti audiovisivi che coinvolgeranno il direttore museale insieme alle guide del museo, protagonisti nella realizzazione di video accattivanti, esplicativi della storia della città e dei reperti oggetto dell'esposizione, prodotti sia in lingua italiana che in inglese. Si prevede inoltre la rubrica “Instagram Stories” con la pubblicazione di piccole clip della durata massima di 15 secondi, per approfondire i temi dei post pubblicati su Facebook, nonché brevi interventi del direttore e degli operatori museali a rotazione periodica, per illustrare beni e attività culturali e iniziative promozionali.

## **Podcast**

Il museo farà inoltre sentire la sua voce attraverso la realizzazione di podcast dedicati al mondo dell'archeologia, dell'arte e della cultura attraverso un apposito canale Spotify, per scoprire curiosità legate ai tesori custoditi e alla storia e alle storie del museo. L'introduzione del podcasting



## Comune di Oristano

nella didattica museale è infatti parte di un mutamento di paradigma che ha investito l'idea di museo, imponendo un ripensamento delle strategie di comunicazione museale e, in generale, della gestione di ruoli e funzioni all'interno dell'istituzione.

Il museo sarà definito "aperto" nella misura in cui s'inserirà in un sistema di connessioni più ampio, agevolando la trasmissione della conoscenza e modulandola sulle esigenze dell'audience. L'utilizzo del podcast rappresenta infatti uno strumento efficace, che consente una fruizione facilitata dell'opera d'arte e che inoltre consente di abbattere le barriere dettate dalle difficoltà delle persone con deficit visivo, raggiungendo così un pubblico allargato.

### **Il museo a casa**

Le nuove tecnologie saranno un supporto indispensabile per la creazione di esposizioni/raccolte online, un museo digitale fruibile gratuitamente attraverso un semplice accesso a internet, sia dal pc che dallo smartphone. Attraverso l'utilizzo di piattaforme dedicate, saranno realizzate delle gallerie d'arte virtuali in spazi 3D realistici, per offrire allo spettatore un'esperienza immersiva, fruibile direttamente da casa e dal proprio dispositivo mobile.

### **Virtual Tour**

Accedendo al sito sarà possibile immergersi alla scoperta delle sale del museo archeologico cittadino attraverso un tour virtuale che attraverso un percorso panoramico a 360°, permetterà di visitare a distanza le sale espositive, i reperti e tutte le ricchezze del museo. Il tour dovrà essere realizzato con le più recenti tecniche fotografiche che garantiranno una risoluzione accurata e una dettagliata post produzione, che permetterà la creazione di un menù di navigazione per consentire di spostarsi nelle varie sale con facilità sia dal pc che dallo smartphone.



Comune di Oristano

Budget

Azione	Descrizione investimento	Importo
<b>Azioni intese a promuovere la conoscenza del patrimonio artistico dell'Antiquarium Arborense, al fine di facilitare il coinvolgimento di cittadini e portatori di interessi</b>	Organizzazione seminari e conferenze con piano replicabile nel tempo	€ 5.000,00
	Rioeganziazione e potenziamento attività didattiche e laboratori	€ 2.000,00
<b>Azioni finalizzate ad aumentare la fruizione del patrimonio artistico, ampliandone l'accessibilità a tutte le categorie di utenti in modo sostenibile e inclusivo</b>	Ammodernamento e riallestimento vetrine	€ 50.000,00
	Realizzazione video	€ 30.000,00
	Realizzazione copie reperti 3D	€ 20.000,00
	Realizzazione ricostruzioni virtuali retabli	€ 10.000,00
	Realizzazione pannelli e apparati descrittivi e didascalici	€ 4.000,00
	Acquisto Touchscreen e schermi video	€ 15.000,00
	Strumentazione per sala immersiva	€ 30.000,00
<b>Attività di studio e ricerca sul patrimonio artistico museale e cittadino da diffondere tramite elaborazione e attuazione di progetti formativi e di aggiornamento</b>	Costo attività ricerca	€ 5.000,00
<b>Iniziative di promozione e comunicazione, anche digitale, del patrimonio artistico e delle attività di valorizzazione a esso dedicate</b>	Realizzazione nuovo sito web	€ 6.000,00
	Realizzazione programmazione social media replicabile nel tempo	€ 4.000,00
	Realizzazione 20 Podcast in 5 lingue	€ 3.000,00
	Realizzazione tour virtuale museo	€ 6.000,00
<b>Servizi di assistenza culturale e di ospitalità per il pubblico</b>	Acquisto arredi per benessere visitatori	€ 10.000,00
<b>Totale budget azioni progetto</b>		<b>€ 200.000,00</b>