

**ICOM LEARNING CENTER**  
L'ACCELERATORE DI COMPETENZE  
DELL'ECOSISTEMA CULTURALE ITALIANO

**FLUSSI DIGITALI**

**LA COMUNICAZIONE: IL RINNOVAMENTO DEL LINGUAGGIO  
PROGETTI, METODOLOGIE E RISULTATI**

**BOOK OF ABSTRACT DEL WEBINAR  
DEL 27 FEBBRAIO 2025**



## Un'iniziativa di ICOM Italia

### A cura di:

Sarah Dominique Orlandi, Coordinatrice Gruppo di Lavoro Digital Cultural Heritage  
Prisca Cupellini, Responsabile Comunicazione MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo

**In collaborazione con il Gruppo di Lavoro Comunicazione Museale  
e con il supporto del Gruppo di Lavoro Genere e Diritti LGBTQ+**

### Commissione di selezione dei progetti:

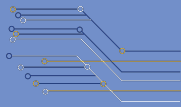
Fabrizio Carbotti, Cristina Chiaiso, Dani Martiri, Nicole Moolhuijsen, Chiara Zanola

### Conclusioni a cura di:

Gruppo di Lavoro Comunicazione Museale  
Cristina Chiaiso, Coordinatrice GDL Comunicazione Museale di ICOM Italia

**Staff Segreteria:** Ilaria Navarro, Maria Elisa Nobili, Alessandra Venturini, Beatrice Vettori

I testi dei progetti presentati sono stati forniti dalle professioniste che hanno partecipato all'evento che ringraziamo per la partecipazione.



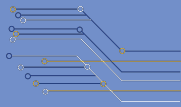
## FLUSSI DIGITALI LA COMUNICAZIONE: IL RINNOVAMENTO DEI LINGUAGGI Progetti, metodologie e risultati 27 febbraio 2025 | 16:00-18:00

Un webinar dedicato alla comunicazione culturale, con un focus specifico sul rinnovamento dei linguaggi e delle strategie. Le ricerche evidenziano come le nuove generazioni siano interessate alla cultura, e la vivano attraverso canali diversificati e in rapida trasformazione. Questo pubblico predilige una cultura veicolata da un linguaggio ampio, inclusivo ed accessibile. Per restare rilevanti in questo panorama, gli enti culturali devono continuare a riflettere sulle proprie modalità di comunicazione. Il webinar ha offerto un'opportunità di confronto tra progetti selezionati tramite una open call, e approcci teorici che hanno aiutato ad ampliare il nostro sguardo, creando uno spazio per esplorare nuove vie di dialogo culturale.

**I progetti che sono stati candidati alla Open Call e hanno autorizzato la pubblicazione sono ora inseriti in questo Book of Abstract.**

*Questa iniziativa rientra nelle attività del progetto ICOM Learning Center – L'acceleratore di competenze del sistema culturale italiano, vincitore del Sub-Investimento 3.3.1 "Interventi per migliorare l'ecosistema in cui operano i settori culturali e creativi, incoraggiando la cooperazione tra operatori culturali e organizzazioni e facilitando upskill e reskill" (Azione A1) del PNRR. L'attività è finanziata dal piano per la ripresa dell'Europa, Next Generation EU.*

**[Per saperne di più sull'appuntamento clicca qui](#)**



## PROGRAMMA DEL WEBINAR

- **SALUTI ISTITUZIONALI**

A cura di ICOM Italia

- **NOTE INTRODUTTIVE**

Sarah Dominique **Orlandi** | Coordinatrice GDL Digital Cultural Heritage di ICOM Italia  
Prisca **Cupellini** | Responsabile Comunicazione MAXXI Museo nazionale delle arti del XXI secolo

- **COMUNICAZIONE E LINGUAGGIO AMPIO E INCLUSIVO**

Il linguaggio ampio e inclusivo si basa sui principi di rispetto, equità e valorizzazione delle diversità riconoscendo la pluralità di esperienze, culture, orientamenti sessuali, identità di genere e condizioni sociali creando un ambiente di comunicazione accogliente.

**DE-BIAS Detecting and Cur(at)ing harmful language in cultural heritage collections**

Intervento a cura di ECCOM - Idee per la cultura

**Descrivendo - vedere l'arte con gli occhi della mente**

Intervento a cura dell'Associazione Nazionale Subvedenti

Approfondimento a cura di **Domenico Sergi** | London Museum



- **COMUNICAZIONE E CONTENT CREATION**

Con Content Creation si intende la creazione, gestione e distribuzione di contenuti digitali.

La creazione dei contenuti attraversa una fase di significativa innovazione, guidata dai cambiamenti tecnologici e dalle necessità di coinvolgimento dei pubblici. Abbraccia una vasta gamma di tecnologie (Video, podcast, IA, AR...), canali e linguaggi, e promuove nuove collaborazioni tra istituzioni, autorə, creatorə digitali e pubblici.

**ExploraHub - Sharing code as knowledge**

Intervento a cura di Explora - Il museo dei bambini di Roma

**Il Museo Accessibile della Ceramica**

Intervento a cura del Museo della Ceramica di Cutrofiano

Approfondimento a cura di **Letizia Bollini | Libera Università di Bolzano**

- **CONCLUSIONI**

A cura del Gruppo di Lavoro Comunicazione Museale di ICOM Italia

Cristina **Chiaiso** | Coordinatrice GDL Comunicazione Museale di ICOM Italia

[Per saperne di più sull'appuntamento clicca qui](#)



Per la selezione dei progetti presentati durante il webinar è stata fatta una Open Call che si è chiusa il 3 febbraio 2025.

Una commissione, composta da membri Gruppi di Lavoro Comunicazione museale e GDL Genere e Diritti LGBTQ+, ha selezionato 2 progetti per ogni tema. I progetti selezionati sono stati invitati a presentare la loro proposta durante il webinar.

Ringraziamo chi ha partecipato alla Open Call!, In pochissimo tempo abbiamo ricevuto un numero davvero significativo di candidature, a testimonianza della vivacità e dell'impegno verso il rinnovamento del linguaggio in atto nel mondo della cultura.

## BOOK OF ABSTRACT

Questo book of abstract raccoglie le proposte ricevute che hanno autorizzato la pubblicazione

# CANDIDATURE OPEN CALL - LINGUAGGIO AMPIO E INCLUSIVO



**DE-BIAS DETECTING AND CUR(AT)ING HARMFUL LANGUAGE IN CULTURAL HERITAGE COLLECTIONS** | ECCOM

**DESCRIVEDENDO - VEDERE L'ARTE CON GLI OCCHI DELLA MENTE** | Associazione Nazionale Subvedenti

**LA BUSSOLA DELL'INCLUSIVITÀ: UN MANUALE DI BUONE PRATICHE PER IL MUSEO REALIZZATO IN CO-PROGETTAZIONE CON LE ASSOCIAZIONI LGBTQIA+** | Università Ca'Foscari di Venezia

**PIANO STRATEGICO DI ACCESSIBILITÀ COGNITIVA E DIGITALE PER VISITATORΘ CON DISTURBO DELLO SPETTRO AUTISTICO PRESSO IL MUSEO DI PALEONTOLOGIA E GEOLOGIA G. G. GEMMELLARO DI PALERMO** | Progetto personale

**DSA E COMUNICAZIONE MUSEALE** | Accademia di Belle Arti di Roma

**#NOGAP** | Explora - Il museo dei bambini di Roma

**ARCHIVE STORIES: LA PRIMA SERIE PODCAST TRATTA DAI DOCUMENTI DELL'ARCHIVIO STORICO E DELL'EMEROTECA DELLA FONDAZIONE BANCO DI NAPOLI** | Fondazione Banco di Napoli

**I GUERRIERI DI CAGLI: STORYTELLING E DIGITALIZZAZIONE** | Università Politecnica delle Marche

**I CAPOLAVORI DEL MANN** | Università degli Studi di Napoli Federico II / Dipartimento di Architettura

**LOTTO PER TUTTO** | Comune di Jesi - Musei Civici

**LE COSE CHE ABBIAMO IN COMUNE** | L.O.P.L.O.P., Lot of people lot of projects

**RECLAIM OUR FUTURE 2.0** | L.O.P.L.O.P., Lot of people, lot of projects

**MODENA SI MOSTRA** | Save Italian Beauty s.r.l.s.

**PERUGINO PER TUTTΘ** | Soc. Coop. Culture

**NUOVE TECNOLOGIE PER L'INCLUSIONE** | Atlante Servizi Culturali

**MOSTRI MERAVIGLIOSI** | Museo Archeologico di Taranto (MARtA)

**"COPYWRITING INCLUSIVO: QUESTA NON È UNA DIDASCALIA"- CORSO ACCESSIBILITÀ MAB MARCHE** | ICOM Marche

**MUSEO TREKKING** | Rete Museale della val Flaminia

**STORIE MILANESI: ARCHIVI DI DESIGN ONLINE** | Politecnico di Milano



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



# CANDIDATURE OPEN CALL - CONTENT CREATION



**EXPLORAHUB - SHARING CODE AS KNOWLEDGE** | *Explora - Il museo dei bambini di Roma*

**IL MUSEO ACCESSIBILE DELLA CERAMICA** | *Museo della Ceramica di Cutrofiano*

**IMAGINARIA** | *NuvolaProject*

**GENERAZIONE DI ARCHEOLOGO - CANALE PODCAST LONGFORM SU PIATTAFORMA LOQUIS** | *Progetto Personale*

**MUMAC COFFEE ESCAPE** | *MUMAC - Museo della Macchina per Caffè di Cimbali Group*

**RICOSTRUZIONE VIRTUALE E FISICA E SIMULAZIONE IN REALTÀ AUMENTATA DEL CASTELLO DI MIRAFIORI, OGGI SCOMPARSO, E ACCOMPAGNAMENTO CULTURALE PER I CITTADINI** | *Dipartimento di Architettura e Design - Politecnico di Torino*

**MARSS: MUSAB IN AUGMENTED REALITY FROM SCIENCE TO SOCIETY** | *MusAB - Museo Astronomico di Brera*

**LA CULTURA SI RACCONTA SU TIKTOK: IL CASO FONDAZIONE MARCHE CULTURA** | *Fondazione Marche Cultura*

**AMORE MIO** | *Effemeridi Media*

**CALENDARIO DELL'AVVENTO 2023 - FIABE DANESI** | *Istituto Italiano di Studi Germanici (IISG)*

**DATAMI: PRATICHE DI ARTE&SCIENZA NELL'AMBITO DELLE RICERCHE DEI JOINT RESEARCH CENTRE-CENTRI COMUNI DI RICERCA DELLA DIREZIONE GENERALE DELLA COMMISSIONE EUROPEA** | *Datami\_Joint Research Centre European Commission*

**BRACCIANO SOTTOSOPRA. MEMORIE E STORIE DAL CIMITERO** | *Museo civico di Bracciano*

**I LOQUIS DEL MUDIV: RACCONTARE PER COMUNICARE** | *Laboratorio di ricerca "Museo Facile"-Dipartimento di Lettere e Filosofia, Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale*

**VIETATO ANNOIARE** | *Kasa dei Libri*

**STORIES FROM LAVAZZA MUSEUM** | *Luigi Lavazza Spa*

**DENTRO IL MUSEO CON UNO SGUARDO GIOVANE** | *Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino*

**SISAL IMMERSIVE MUSEUM** | *Archivio Storico e Museo Diffuso Sisal - Sisal Italia SPA*

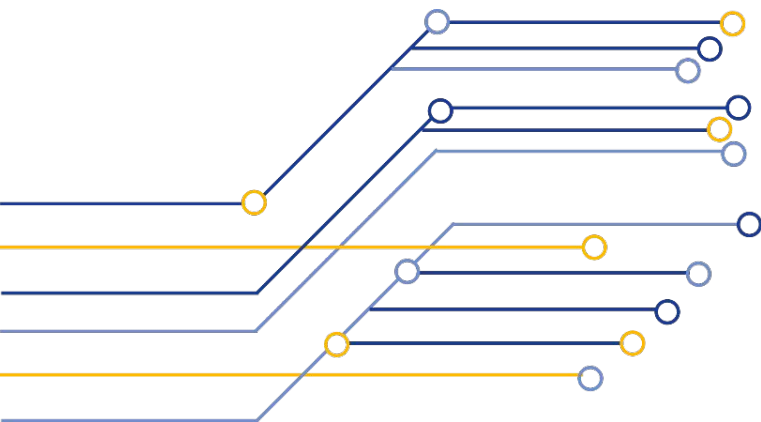
**MUDI REALITY +** | *Castel San Pietro Romano*

**RACCONTARE L'ARCHEOLOGIA CON L'IA** | *Museo di Storia Naturale e Archeologia di Montebelluna (TV)*

**YOUTH - YOUNG UNESCO TOURISM HERITAGE** | *Liceo Scientifico "Maria Curie" di Pinerolo*

**ARTITUDE - ESPERIENZE DI ARTE CON IL NASO ALL'INSÙ** | *Sperimentazione indipendente*





## COMUNICAZIONE E LINGUAGGIO AMPIO E INCLUSIVO

Il linguaggio ampio e inclusivo si basa sui principi di rispetto, equità e valorizzazione delle diversità riconoscendo la pluralità di esperienze, culture, orientamenti sessuali, identità di genere e condizioni sociali creando un ambiente di comunicazione accogliente.

## COMUNICAZIONE E CONTENT CREATION

Con Content Creation si intende la creazione, gestione e distribuzione di contenuti digitali. La creazione dei contenuti attraversa una fase di significativa innovazione, guidata dai cambiamenti tecnologici e dalle necessità di coinvolgimento dei pubblici. Abbraccia una vasta gamma di tecnologie (Video, podcast, IA, AR...), canali e linguaggi, e promuove nuove collaborazioni tra istituzioni, autore, creator digitali e pubblici.

# BOOK OF ABSTRACT



# Linguaggio Ampio e Inclusivo





## DE-BIAS DETECTING AND CUR(AT)ING HARMFUL LANGUAGE IN CULTURAL HERITAGE COLLECTIONS | ECCOM

### PROGETTO SELEZIONATO PER IL WEBINAR

Nel settore dei beni culturali, le parole rappresentano il primo punto d'accesso agli oggetti, ciascuno con origini e biografie diverse. In questo contesto, emerge un problema significativo: molte descrizioni risultano superate e talvolta offensive, poiché riflettono le norme culturali e sociali dell'epoca in cui furono redatte. Nonostante la consapevolezza del problema, molte istituzioni faticano ad aggiornare i metadati delle proprie collezioni, a causa della loro vastità e complessità.

Qui interviene DE-BIAS (2023-2024), un progetto che mira a rendere visibili i pregiudizi nei metadati del patrimonio culturale, aiutando gli utenti a comprendere il contesto originale delle parole e il modo in cui vengono percepite oggi. DE-BIAS ha sviluppato un vocabolario multilingue, co-creato con comunità specifiche, ricercatori e operatori culturali, oltre ad uno strumento basato sull'intelligenza artificiale per l'identificazione del bias, integrato nella piattaforma Europea, il portale europeo del patrimonio digitale. Lo scopo è favorire la formazione, l'analisi critica dei pregiudizi e una rappresentazione più inclusiva delle comunità spesso trascurate.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## DESCRIVEDENDO - VEDERE L'ARTE CON GLI OCCHI DELLA MENTE | *Associazione Nazionale Subvedenti*

### PROGETTO SELEZIONATO PER IL WEBINAR

DescrìVedendo, nato nel 2017 dall'Associazione Nazionale Subvedenti, è un progetto che rende l'arte accessibile a persone con e senza disabilità visiva, promuovendo esperienze sensoriali inclusive in oltre 30 musei italiani. Il progetto risponde a due bisogni cruciali: da un lato, offre alle persone con disabilità visiva la possibilità di fruire l'arte in pari opportunità, dall'altro aiuta i musei a diventare spazi più accoglienti ed efficaci per tutti.

Le Descrizioni Certificate di DescrìVedendo sono morfologiche e oggettive, redatte secondo precise linee guida. Descrivono le forme, le dimensioni e i dettagli spaziali delle opere, stimolando l'immaginazione. Ogni descrizione viene validata attraverso un iter che coinvolge circa 400 persone, compreso un panel di persone con disabilità visiva, garantendo un'esperienza completa e inclusiva. In questo modo, DescrìVedendo promuove una fruizione paritaria dell'arte, sensibilizzando musei e istituzioni verso un modello di accessibilità consapevole.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## LA BUSSOLA DELL'INCLUSIVITÀ: UN MANUALE DI BUONE PRATICHE PER IL MUSEO REALIZZATO IN CO-PROGETTAZIONE CON LE ASSOCIAZIONI LGBTQIA+ DEL TERRITORIO E IN CONTINUO AGGIORNAMENTO, PER UN RINNOVAMENTO ISTITUZIONALE CHE FA LA DIFFERENZA NELLE VITE

DELLA COMUNITÀ | *Università Ca'Foscari di Venezia*

### MENZIONE D'ONORE

L'opuscolo è la proposta vincitrice del progetto “Musei+: Genere, Identità e Rappresentazione nelle Istituzioni Culturali”, realizzato da un team interdisciplinare di studenti e studentesse, tra ottobre e dicembre 2024, in collaborazione con l'Università Ca' Foscari di Venezia e l'Accademia Carrara di Bergamo. Il tema dell'accessibilità ai musei d'arte antica per le comunità LGBTQIA+ locali è stato affrontato con particolare attenzione alla formazione del personale e all'uso di un linguaggio ampio, per garantire un'esperienza priva di barriere e trasformare il museo in uno spazio di presa di posizione.

Il punto di forza è l'approccio partecipativo: è nato da un documento online condiviso, scritto assieme alle associazioni LGBTQIA+ bergamasche, e si basa sull'idea che il cambiamento nasca dall'ascolto, dalla sperimentazione e dalla capacità di sbagliare, correggersi e riprovare. Attualmente, il progetto è ancora un prototipo: ciò che presenta è una base su cui costruire, con l'auspicio che possa essere continuamente rinnovato e arricchito grazie alla comunità stessa, aprendo la strada a nuove modalità di vivere il linguaggio nelle istituzioni culturali.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## PIANO STRATEGICO DI ACCESSIBILITÀ COGNITIVA E DIGITALE PER VISITATORË CON DISTURBO DELLO SPETTRO AUTISTICO PRESSO IL MUSEO DI PALEONTOLOGIA E GEOLOGIA G. G. GEMMELLARO DI PALERMO | *Progetto di dottorato*

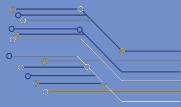
I musei scientifici, grazie ai loro ambienti strutturati, sono particolarmente adatti ai bambini e alle bambine con disturbo dello spettro autistico (ASD), poiché riducono l'ansia e favoriscono un senso di sicurezza.

Il progetto “Piano strategico di accessibilità cognitiva e digitale per visitatori con ASD”, realizzato nel dottorato in Medium e Medialità dell'Università eCampus, svolto a gennaio 2025 e sviluppato presso il Museo Gemmellaro di Palermo, mira a rendere il museo inclusivo per bambinË con ASD.

È stato realizzato un Toolkit, ispirato alle migliori pratiche, con risorse che utilizzano linguaggi accessibili in formato tradizionale e digitale e contenuti audiovisivi per rendere le collezioni fruibili a diverse esigenze comunicative e cognitive.

I questionari di valutazione hanno mostrato un alto gradimento, con preferenza per le risorse digitali. Il progetto rappresenta un modello per migliorare l'accessibilità museale, garantendo esperienze educative ed inclusive per tutte le persone che visitano il museo.

[Per saperne di più clicca qui e qui](#)



## DSA E COMUNICAZIONE MUSEALE | *Accademia di Belle Arti di Roma*

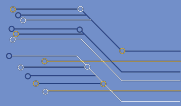
Questo progetto mira a rendere il mondo museale più inclusivo per le persone con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA). Per valutarne l'efficacia, sono state raccolte testimonianze di partecipanti, con e senza DSA, dai 14 anni in su.

Lo studio ha previsto visite guidate con unə mediatorə culturale e strumenti digitali (mappe, audioguide e testi) fruibili via smartphone tramite QR code. L'impatto dell'esperienza è stato monitorato attraverso questionari anonimi pre e post visita.

Il progetto si concentra sull'arte contemporanea, un ambito che richiede strumenti di mediazione specifici. È stato sperimentato nel 2023 presso la Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea, ed è ora in cerca di nuovi spazi dove collaudarsi. La collaborazione è su base no-profit, senza compensi o crediti formativi accademici (CFA); ed in partnership con l'Associazione Italiana Dislessia (AID) di Roma.

[Per saperne di più clicca qui](#)





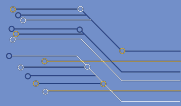
## #NOGAP | *Explora - Il museo dei bambini di Roma*

Il progetto è nato nel 2024, quando la *Museo dei Bambini SCS* ha ottenuto la Certificazione sulla Parità di Genere. Il museo dei Bambini di Roma racchiude, nella sua identità, una missione educativa che si traduce in interventi dedicati ad aumentare la consapevolezza rispetto a fenomeni legati alla disparità di genere, al rispetto dell'ambiente, ed alla cooperazione.

#NOGAP si è sviluppato attorno ad una campagna informativa e di sensibilizzazione sulla parità di genere che ha previsto un kit composto dai due seguenti contenuti, scaricabili gratuitamente:

- Ebook – uno strumento concreto per educatori, educatrici, personale scolastico e genitori, volto ad incoraggiare atteggiamenti positivi verso la parità di genere;
- PARI – un set gioco di carte che, esplorando diverse professioni, aiuta a riconoscere gli stereotipi, riflettere sulle scelte linguistiche e sulle Pari Opportunità

[Per saperne di più clicca qui](#)



## ARCHIVE STORIES: LA PRIMA SERIE PODCAST TRATTA DAI DOCUMENTI DELL'ARCHIVIO STORICO E DELL'EMEROTECA DELLA FONDAZIONE BANCO DI NAPOLI

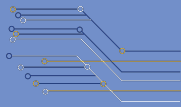
| *Fondazione Banco di Napoli*

Archive Stories è un progetto innovativo, che valorizza il patrimonio dell'Archivio Storico e dell'Emeroteca della Fondazione Banco di Napoli attraverso un approccio inclusivo e tecnologicamente avanzato. Realizzato in collaborazione con il Gruppo Panini Cultura e Agenzia ANSA, il progetto, avviato nel 2024, punta a rendere i documenti d'archivio accessibili ad un pubblico ampio e diversificato, combinando ricerca archivistica, storytelling e comunicazione digitale.

Un elemento distintivo è l'attenzione all'inclusività: ogni contenuto è disponibile anche in Lingua dei Segni Italiana (LIS), garantendo così un'esperienza culturale completa ed accessibile alle persone non udenti. Inoltre, i documenti d'archivio utilizzati sono stati digitalizzati, consentendo agli/alle utenti di esplorare una vasta gamma di fonti storiche direttamente online. Questa operazione di digitalizzazione non solo facilita la consultazione, ma trasforma l'esperienza di ricerca in un percorso fluido e immediato, abbattendo le barriere tradizionali di accesso al patrimonio storico.

[Per saperne di più clicca qui](#)





## I GUERRIERI DI CAGLI: STORYTELLING E DIGITALIZZAZIONE | *Università Politecnica delle Marche*

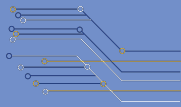
Come possono digitalizzazione e storytelling raccontare la storia complessa di una stipe votiva del V secolo a.C.?

Il progetto ha reso accessibile il viaggio dei 12 bronzetti della Stipe di Coltona con un video in motion graphic, un allestimento tattile con repliche 3D, e un tavolo interattivo che attiva la narrazione tramite pedine a forma di guerriero.

Il gruppo di lavoro è costituito da: Fondazione Marche Cultura (coordinatrice e capofila progetto), Università Politecnica delle Marche, Coordinamento regionale Marche di ICOM Italia, Museo Archeologico Nazionale delle Marche, Museo Tattile Statale Omero, Museo Archeologico e della Via Flaminia di Cagli, e il Comune di Cagli.

Parte del programma Europe NEXT MUSEUM, il progetto è frutto della collaborazione tra istituzioni culturali e universitarie. Caso studio per la digitalizzazione nei musei, si è aggiudicato il Premio Inclusione 3.0 dell'Università di Macerata.

[Per saperne di più clicca qui](#)

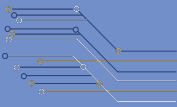


## I CAPOLAVORI DEL MANN | *Università degli Studi di Napoli Federico II / Dipartimento di Architettura*

I Capolavori del MANN nasce da una convenzione di ricerca tra il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, e il Museo Archeologico Nazionale di Napoli.

Si tratta di un progetto di comunicazione inclusiva del patrimonio museale, che sperimenta nuove forme espressive capaci di rendere l'esperienza dei visitatori coinvolgente ed interattiva. Il progetto consta di quattro percorsi narrativi, ed è basato sulle potenzialità del digital storytelling combinate a tecniche di rilievo per la digitalizzazione dei beni, della rappresentazione, dell'illustrazione, dell'animazione e del video-editing. I quattro video-tour sono costituiti da brevi video didattici che narrano ogni opera con linguaggi, modalità di racconto e contenuti diversi, nell'ottica del *design for all*. I video, accessibili tramite smartphone in prossimità delle opere, guidano i visitatori nell'osservazione attiva, grazie a personaggi animati che pongono domande e raccontano aneddoti, favorendo il coinvolgimento emotivo. Per garantire l'accessibilità a un pubblico ancor più ampio, due dei percorsi sono stati progettati per utenti con deficit cognitivi o disturbi dello spettro autistico.

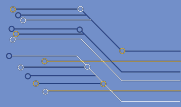
[Per saperne di più clicca qui](#)



## LOTTO PER TUTTO | *Comune di Jesi - Musei Civici*

Il progetto, finanziato da fondi PNRR stanziati per la rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, archivi e biblioteche, ha permesso di far crescere l'accessibilità al patrimonio storico-artistico della pinacoteca civica di Palazzo Pianetti, con un focus sulle cinque pale d'altare di Lorenzo Lotto ivi conservate. Il titolo, con un gioco di parole, usa il cognome dell'artista per suggerire l'idea della resilienza e della tenacia nel dover affrontare ostacoli, abbattere barriere e raggiungere importanti obiettivi cui tutti i musei dovrebbero tendere. A tal fine, sono stati realizzati dei strumenti per visitatori con disabilità visiva, nello specifico il bassorilievo prospettico della Madonna delle Rose e quattro disegni a rilievo (PIAF) delle restanti opere di Lotto. Inoltre, tutti i piani dell'edificio sono stati dotati di mappe visuo-tattili per l'orientamento negli spazi museali. Si è sviluppato anche un sito specifico per palazzo Pianetti, il quale fa parte dei primi siti pilota realizzati con il modello di designers Italia per i musei civici, e ha ricevuto la validazione dell'AGID. Infine, è stato redatto il progetto definitivo per la realizzazione di un ascensore che permette l'accesso a tutti i piani dell'edificio.

[Per saperne di più clicca qui](#)

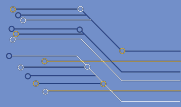


## LE COSE CHE ABBIAMO IN COMUNE | L.O.P.L.O.P., *Lot of people lot of projects*

Le cose che abbiamo in comune nasce dall'idea di un partenariato multidisciplinare (LOPLOP, CBM Italia ETS e Museo Popoli e Culture) e si realizza tra l'estate del 2023 e l'anno scolastico 2023/2024, come proposta sperimentale che offre l'esperienza della cultura globale attraverso l'educazione al patrimonio, allo scopo di contrastare la povertà educativa nelle giovani generazioni.

Ha coinvolto 800 bambini e bambine, tra 6 e 11 anni, attraverso 3 percorsi tematici (musica, arte pubblica, abbigliamento) che, partendo da alcuni oggetti del Museo Popoli e Culture, hanno sviluppato esperienze ed incontri diffusi nella città di Milano, i quali intersecano i temi di progetto (15 le realtà coinvolte). Punti di forza del progetto si sono rivelati essere: l'approccio interdisciplinare delle attività educative (104 in tutto), l'attenzione all'accessibilità e all'inclusione, e la proposta itinerante (118 le uscite) che ha consentito di far vivere un'esperienza culturale ampia e diversificata.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## RECLAIM OUR FUTURE 2.0 | L.O.P.L.O.P., *Lot of people, lot of projects*

Il Progetto Reclaim Our Future 2.0 è la prima programmazione culturale e artistica ibrida di Milano a misura di famiglie e ragazze, che coinvolge i quartieri di San Siro, Cascina Merlata, e Rogoredo. L'obiettivo è favorire la partecipazione culturale di prossimità (in particolare di famiglie e adolescenti) e la sperimentazione di linguaggi della contemporaneità anche per le nuove generazioni, superando approcci tradizionali spesso legati al passato.

La proposta è il risultato di una co-progettazione con persone di tutte le età, che ha portato all'individuazione di tematiche e modalità che sono in corso di realizzazione.

I temi fino ad ora scelti ed in parte trattati sono: gli stereotipi di genere, corporeità, l'ambientalismo, e il pacifismo, e sono sviluppati attraverso mostre, performance, concerti, e proiezioni, con lo scopo di proporre esperienze culturali di qualità anche in contesti periferici.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## MODENA SI MOSTRA | *Save Italian Beauty s.r.l.s.*

Modena si mostra è un progetto culturale nato per valorizzare il patrimonio storico-artistico modenese attraverso nuove modalità di comunicazione e interazione con il pubblico. Inaugurato il 30 novembre 2022 da Save Italian Beauty s.r.l.s., in collaborazione con la parrocchia di San Pietro e San Francesco di Modena, eArs, con il contributo di Banca Generali Private e il patrocinio del Comune di Modena, si concentra su chiese, abbazie, palazzi e altri luoghi di interesse, anche non visitabili, per promuoverne la conoscenza e la conservazione. Il progetto è iniziato con la chiesa di San Pietro di Modena, che custodisce opere di grande valore, tra cui le sculture rinascimentali di Antonio Begarelli. Per questo sito è stato realizzato un podcast in italiano ed inglese, composto da cinque episodi, che guida e visitatore alla scoperta della storia e dei tesori della chiesa. Il podcast ha riscosso successo, coinvolgendo cittadini, turisti e anche la comunità ipovedente e non vedente.

Nel 2025 l'offerta culturale sarà ampliata con un Virtual Tour della Chiesa di San Pietro, finanziato dal PNRR "Transizione digitale organismi culturali e creativi" (TOCC), per rendere il patrimonio ancora più accessibile.

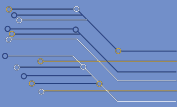
[Per saperne di più clicca qui](#)



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU







## PERUGINO PER TUTTƏ | Soc. Coop. Culture

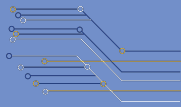
“Perugino per tuttə” è un progetto di accessibilità a 360 gradi sulle opere di Perugino, Raffaello, e i ritratti della collezione Mariottini. Un patrimonio ricco, tra Città della Pieve e Panicale, a disposizione di pubblici diversi per provenienza, età, lingua, condizioni fisiche e cognitive.

Il progetto, finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri del Ministero delle disabilità e dalla Regione Umbria, è stato prodotto da Felcos Umbria e realizzato da CoopCulture.

Perugino per tutti è un progetto integrato che ha interessato la produzione di contenuti culturali, di pannelli accessibili in italiano, inglese e braille, e la realizzazione di riproduzioni tattili delle opere. Ulteriori contenuti sono accessibili da QR code o NFC, tramite una web app che mette a disposizione gratuitamente audioguide per adulti con linguaggi semplici (pensati anche per visitatorə non vedenti e ipovedenti), audio-racconti per bambinə, videoguide in versione LIS e IS (per sordə e sordastrə), e contenuti semplificati in CAA.

[Per saperne di più clicca qui](#)





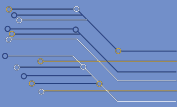
## NUOVE TECNOLOGIE PER L'INCLUSIONE | *Atlante Servizi Culturali*

Nel 2023/24, Atlante Servizi Culturali e Fondazione Burri, in collaborazione con ArtiBinarie srl e la Fondazione Istituto dei Ciechi di Milano, hanno realizzato un'audioguida innovativa per il museo di Palazzo Albizzini. Il sistema, basato su geolocalizzazione e 60 punti interattivi, permette aə visitorə di accedere direttamente ai contenuti e scegliere la modalità di fruizione più adatta tra:

- Visita tradizionale (italiano/inglese)
- Visita audio-descrittiva per non vedenti
- Visita semplificata per disabili cognitivə (easy to read o Comunicazione Aumentativa Alternativa - CAA)

L'audioguida è fruibile tramite smartphone o tablet preconfigurati disponibili in reception. L'esperienza è resa ancora più accessibile grazie a dei trasmettitori Bluetooth, e alla fornitura di cuffie monouso per chi ne avesse bisogno. Un aspetto chiave del progetto è l'inclusione, poiché i contenuti per utenti con disabilità sono stati sviluppati e registrati con il contributo diretto delle persone a cui sono destinati. L'audioguida è progettata per un aggiornamento continuo e segue i principi dell'art. 9 della Convenzione ONU sui Diritti delle Persone con Disabilità, garantendo il massimo accesso all'informazione e alla comunicazione.

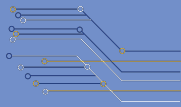
[Per saperne di più clicca qui](#)



## MOSTRI MERAVIGLIOSI | *Museo Archeologico di Taranto (MArTA)*

Nel 2024, il Museo Archeologico Nazionale di Taranto (MArTA) ha consolidato la propria strategia comunicativa imperniata su inclusività e dialogo contemporaneo, integrando mostre e campagne per trasformare l'archeologia in catalizzatore di riflessione sociale. La campagna Mostri Meravigliosi, lanciata ad Halloween, ha sovvertito la tradizionale narrativa del "mostro", elevandolo da oggetto di timore a simbolo di unicità e meraviglia. Attraverso un approccio linguistico e visuale inclusivo, l'iniziativa ha esplorato l'etimologia latina del termine "monstrum" come "prodigio", accompagnando e visitatore in un percorso di riscoperta. Il progetto ha integrato una Temporary Art dedicata ai reperti, con rappresentazioni di creature soprannaturali e laboratori tematici con i bambinè, catalizzando l'interesse di un pubblico diversificato. La metodologia interattiva ha stimolato l'esplorazione e il superamento dei pregiudizi attraverso la conoscenza, consolidando il MArTA come polo culturale dinamico, innovativo e attento alle sensibilità contemporanee.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## "COPYWRITING INCLUSIVO: QUESTA NON È UNA DIDASCALIA" - CORSO ACCESSIBILITÀ MAB MARCHE | ICOM Marche

Nel 2023 il MAB Marche ha organizzato un corso di aggiornamento di 13 ore rivolto a professionisti e professioniste degli istituti culturali, responsabili della comunicazione e dell'accoglienza, mediatori e mediatrici culturali, studenti e studentesse, volontari e volontarie. Il corso, dopo una prima parte introduttiva rivolta a definire obiettivi, metodologia e personale necessari alla progettazione di una strategia di accessibilità degli istituti culturali, è stato articolato in tre moduli dedicati rispettivamente alla comunicazione/segnaletica per una fruizione del patrimonio facile, comoda ed in sicurezza; all'uso di un linguaggio accessibile e alle buone pratiche condivise tra musei, archivi e biblioteche. Particolare attenzione è stata rivolta all'intervento di Chiara Zoia: "Copywriting inclusivo: questa non è una didascalia", rivolto a progettare la comunicazione con strategie semplici e concrete in grado di coinvolgere tutte le persone. La collaborazione tra gli istituti culturali continua nello scambio continuo di buone pratiche e procedure volte ad una maggiore comprensione e sviluppo.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## MUSEO TREKKING | *Rete Museale della val Flaminia*

La Rete Museale della via Flaminia, che coinvolge musei ed aree archeologiche in provincia di Pesaro-Urbino, ha intrapreso nel 2023 una serie di iniziative incentrate su una comunicazione museale nuova, volta a raggiungere la comunità, uscendo dai propri spazi museali e proiettandosi sul territorio. Con il progetto Museo Trekking, attraverso alcuni percorsi diversificati, rivolti ad un pubblico che va dalle famiglie alle escursioniste più esperte, sono stati creati itinerari che collegano i musei ai luoghi di rinvenimento degli oggetti esposti nelle teche. Esperte archeologhe e guide naturalistiche accompagnano e visitatore lungo tutti i percorsi, e per agevolare la comprensione delle spiegazioni utilizzano stampe cartacee di alcuni oggetti, visibili alla fine in museo.

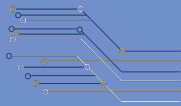
I risultati sono molto soddisfacenti: l'iniziativa ha suscitato partecipazione e curiosità, e la formula che è stata riproposta con nuove caratteristiche nel 2024, lo sarà anche nel 2025.

[Per saperne di più clicca qui](#)



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU





## STORIE MILANESI: ARCHIVI DI DESIGN ONLINE | *Politecnico di Milano*

Il progetto sperimentale di Archivi&Didattica, attivato nell'insegnamento di Storia del Design c/o Politecnico di Milano a partire dal 2014, fa leva sulle piattaforme digitali di archivi di istituzioni culturali e produttive per raccontare le storie del Made in Italy. Esso attinge a materiali di repertorio e produzioni originali di nuova generazione, con sguardo sensibile e attento, come:

- per [ADI Design Museum](#), Il design entra nella storia
- per [Fondazione Achille Castiglioni](#)
- per [Fondazione Pirelli](#), Pirelli History - "Pirelli, an Italian in the World"

Il progetto accompagna in percorsi tematici inediti e promuove la memoria attraverso testimonianze e protagonisti che hanno lasciato un patrimonio di cultura e di saperi. Ben oltre ai siti e ai loro highlights, la riflessione critica si allarga alle potenziali connessioni tra i contenuti, per evidenziare lo straordinario clima culturale e il ruolo strategico della città di Milano.

[Per saperne di più clicca qui](#)

# Content Creation





## EXPLORAHUB - SHARING CODE AS KNOWLEDGE | *Explora - Il museo dei bambini di Roma* PROGETTO SELEZIONATO PER IL WEBINAR

Explora Hub è un'iniziativa volta alla pubblicazione, con licenza CC BY-NC-SA, del codice sorgente della collezione digitale del Museo dei Bambini di Roma, aderendo alle iniziative OpenGLAM per l'apertura e la condivisione delle collezioni culturali.

Pubblicato nel 2024, Explora Hub è uno dei risultati del progetto PNRR Transizione Digitale – Organismi Culturali e Creativi, con un duplice obiettivo: favorire il riuso digitale del software e valorizzare artisti e sviluppatori che hanno collaborato con il museo.

La piattaforma rappresenta un punto di riferimento per la promozione del patrimonio digitale e interattivo di Explora, con un impatto che si estende sia al contesto sociale che a quello economico. Attraverso una politica di digital re-use e la diffusione del know-how, Explora Hub offre agli operatori culturali e ai musei nuove opportunità di innovazione tecnologica e narrazione equa. L'iniziativa è un caso unico nel settore: si tratta infatti del primo esempio in Europa in cui un Children's Museum condivide il proprio software con licenza Open Source, aprendo la strada a nuove possibilità di accesso e riutilizzo nel mondo della cultura digitale.

[Per saperne di più clicca qui](#) e [qui](#)





## IL MUSEO ACCESSIBILE DELLA CERAMICA | *Museo della Ceramica di Cutrofiano* PROGETTO SELEZIONATO PER IL WEBINAR

Nell'ambito del bando MIC "Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura", nel 2023 è stato realizzato un progetto per l'adeguamento del Museo della Ceramica di Cutrofiano in termini di accessibilità, declinando il concetto nelle sue diverse accezioni.

L'iniziativa, sviluppata da 34° Fuso in collaborazione con il Comune di Cutrofiano e l'AVR Lab dell'Università del Salento, ha implementato un sistema innovativo basato sulle tecnologie della Realtà Estesa, integrando digitalizzazione 3D, supporti tattili, dispositivi NFC, traduzione in LIS e audiodescrizione della collezione, nonché un serious game in realtà virtuale per i più piccoli.

La metodologia adottata nella progettazione è stata quella del Design for All, creando percorsi di visita inclusivi delle categorie. Parallelamente all'adeguamento dell'apparato comunicativo, è stata condotta una ricerca sul creative aging, articolata in laboratori di ceramica e incontri di coinvolgimento della comunità. Il progetto si è concluso con la pubblicazione del nuovo sito del museo e di Parole intorno alla ceramica, un volume che raccoglie riflessioni metodologiche e pratiche, illustrando i risultati ottenuti attraverso le parole degli esperti coinvolti.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## IMAGINARIA | *NuvolaProject*

"Imaginaria" è un'installazione artistica presso Palazzo Merulana a Roma, permanente dal 2024, che integra patrimonio storico-artistico, performance digitale e tecnologie immersive.

Il progetto, realizzato da NuvolaProject, instaura un dialogo con i capolavori della Collezione Cerasi, che include opere di Maestri dell'Arte italiana del primo '900. Attraverso opere digitali performative fruibili in realtà aumentata, il progetto crea una narrazione poetica e visiva che si affianca alle opere esposte, offrendo al visitatore nuove chiavi di lettura e interpretazione.

L'iniziativa si caratterizza per l'approccio innovativo all'accessibilità museale, ideato e implementato da NuvolaProject in collaborazione con un team dell'Ente Nazionale Sordi (ENS). Questa sinergia ha permesso di integrare organicamente la Lingua dei Segni Italiana e il Linguaggio Internazionale dei Segni nel percorso espositivo, attraverso un accurato lavoro di mediazione culturale e adattamento artistico dei contenuti.

[Per saperne di più clicca qui](#)





## GENERAZIONE DI ARCHEOLOGI - CANALE PODCAST LONGFORM SU PIATTAFORMA LOQUIS

### *| Progetto Personale*

Con 40 episodi all'attivo, il canale Loquis "Generazione d'archeologi" è online dal luglio 2022 e propone una serie di podcast dedicati a siti archeologici, musei e luoghi della cultura italiani, privilegiando quelli meno noti. L'ultimo episodio è stato pubblicato all'inizio del 2025.

Loquis è una piattaforma di podcast geolocalizzati, pensati per essere ascoltati direttamente sul posto, ma fruibili ovunque tramite app o sito web. L'autrice dei testi, esperta nella divulgazione archeologica e museale sul web 2.0, realizza contenuti audio della durata media di 15-20 minuti, concepiti come audioguide o approfondimenti su specifici aspetti di un contesto o di una collezione. Il linguaggio è curato per essere accessibile a un pubblico ampio e diversificato, dagli appassionati di archeologia e cultura ai semplici curiosi e visitatori di musei e siti storici.

Nell'ultimo anno, i podcast del canale hanno registrato quasi 3.500 ascolti, con 292 utenti iscritti, a cui si aggiungono gli ascolti provenienti da link condivisi su altri canali social e blog. Il progetto è stato presentato alla Borsa del Turismo Archeologico di Paestum 2023, durante l'incontro "*I luoghi dell'archeologia in podcast*", con un intervento intitolato "Long form Loquis".

[Per saperne di più clicca qui](#)



## MUMAC COFFEE ESCAPE | MUMAC - Museo della Macchina per Caffè di Cimballi Group

"MUMAC Coffee Escape" è un'esperienza innovativa nata nel 2024 all'interno del MUMAC, il più importante museo al mondo dedicato alle macchine per caffè espresso, in collaborazione con MUMAC Academy, l'hub formativo per professionisti e coffee lovers di Cimballi Group.

L'iniziativa offre ai giovani pubblici un'occasione unica per scoprire la storia e la cultura del caffè attraverso una forma inedita di edutainment: un gioco analogico e digitale per un giallo da risolvere attraverso un percorso che integra enigmi e narrazione, arricchendo culturalmente i partecipanti attraverso il divertimento.

MUMAC Coffee Escape è la prima escape room all'aroma di caffè e la proposta si articola in due percorsi: Mystery, un'avventura immersiva nelle sette sale espositive del museo, e Investigation, che arricchisce l'esperienza includendo la Sensory Room e il Training Centre, spazi formativi di eccellenza dedicati al mondo del caffè. Per giungere al termine dell'avventura e scoprire i dettagli della narrazione, i partecipanti utilizzano materiali di gioco analogici e una Web App dedicata, che stimola la collaborazione e raccoglie le risposte per risolvere l'enigma finale.

Tra i risultati del progetto: il coinvolgimento di un numero crescente di giovani visitatori, la valorizzazione del patrimonio culturale del caffè e il rafforzamento del legame tra apprendimento e intrattenimento, con un'esperienza innovativa e in continua evoluzione.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## **RICOSTRUZIONE VIRTUALE E FISICA E SIMULAZIONE IN REALTÀ AUMENTATA DEL CASTELLO DI MIRAFIORI, OGGI SCOMPARSO, E ACCOMPAGNAMENTO CULTURALE PER I CITTADINI** | *Dipartimento di Architettura e Design - Politecnico di Torino*

Il lavoro, realizzato tra il 2022 e il 2023, si inserisce nel progetto "Productive Green Infrastructure for Post-Industrial Urban Regeneration" (H2020) ed è frutto della collaborazione tra il Dipartimento di Architettura e Design (DAD) del Politecnico di Torino e il Servizio Innovazione e Fondi Europei del Comune di Torino.

Il progetto ha coinvolto anche il Comitato di Quartiere Mirafiori Borgata, la Comunità di Mirafiori Onlus, la Parrocchia di San Barnaba, l'Impresa Sociale Orti Generali e la Scuola Primo Levi, con cui sono stati organizzati eventi di divulgazione.

L'iniziativa ha riguardato la ricostruzione digitale del castello e dei giardini, un tempo residenza di loisir della Casa Savoia, restituendone l'assetto della prima metà del Seicento. Il progetto si è sviluppato attraverso un'approfondita ricerca bibliografica e archivistica, la realizzazione di una web-app attivabile tramite un pannello installato nei pressi delle poche vestigia ancora esistenti, la costruzione di un modello plastico, collocato nell'atrio del Teatro di San Barnaba, e l'inserimento del modello digitale all'interno di MuseoTorino, il museo virtuale della città.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## MARSS: MUSAB IN AUGMENTED REALITY FROM SCIENCE TO SOCIETY

| *MusAB - Museo Astronomico di Brera*

Il progetto MARSS, finanziato da Fondazione Cariplo, offre al pubblico del MusAB una nuova modalità di visita basata su un' App in Realtà Aumentata, che accompagna il visitatore alla scoperta del legame degli strumenti esposti con la storia, la città e le frontiere dell'astronomia.

L'App, in italiano e inglese, prevede un percorso per adulti, uno per bambini e una sezione Museo diffuso attivabile in quattro luoghi di Milano. Il progetto è stato realizzato da settembre 2020 a febbraio 2023, grazie alle competenze del Politecnico di Milano e di Engineering Associates, è accompagnato da una narrazione di Zeldia Compagnia Teatrale e Box Record, ed è stato monitorato tramite questionari di valutazione dall' INAF-OAB e Fondazione Politecnico.

I risultati dei test hanno mostrato un alto gradimento del pubblico di tutte le fasce d'età, anche tra utenti inizialmente resistenti all'uso dell'AR, dimostrando che questi nuovi linguaggi danno un valore aggiunto alla visita.

[Per saperne di più clicca qui](#)





## LA CULTURA SI RACCONTA SU TIKTOK: IL CASO FONDAZIONE MARCHE CULTURA

| *Fondazione Marche Cultura*

A partire da aprile 2024, la Fondazione Marche Cultura, ente operante per la Regione Marche con l'obiettivo di promuovere la cultura e il territorio, supportando enti e operatori del settore, ha ampliato la propria strategia comunicativa, inaugurando un profilo ufficiale su TikTok (@fondazionemarchecultura).

I contenuti, ideati e realizzati da un content creator con il supporto del digital media team della Fondazione Marche Cultura, sono stati sviluppati adottando un linguaggio più accessibile, al fine di divulgare in maniera efficace le attività promosse dalla Fondazione sul territorio marchigiano e oltre.

A meno di un anno dal lancio, i video pubblicati su TikTok hanno coinvolto numerose realtà territoriali, incoraggiando il pubblico a sostenere le iniziative locali e rafforzando il legame tra la comunità e le progettualità culturali della regione.

[Per saperne di più clicca qui, qui e qui](#)





## AMORE MIO | *Effemeridi Media*

In ciascuno dei quali uno storico dell'arte racconta e descrive, in modo colloquiale e divulgativo, la propria opera del cuore. Il progetto è stato sviluppato tra giugno e novembre 2024.

La diffusione del podcast è avvenuta principalmente attraverso Instagram, con una strategia basata su reel, storie e post. Oltre al passaparola, la promozione si è focalizzata su estratti video delle puntate per incuriosire il pubblico e contenuti comedy per attrarre anche un'audience più generalista. Dal suo lancio a settembre 2024, la pagina Instagram ha raggiunto più di 600 followers e più di 2k download, con 200K visualizzazioni totali dei reel e una copertura di circa 20K account. Il podcast, pubblicato a fine ottobre 2024, ha registrato circa 1,5K download.

"Amore Mio" è stato realizzato con un budget minimo, grazie a una raccolta fondi che ha generato circa 150€, destinati principalmente all'acquisto di materiali e attrezzature tecniche. Il progetto dimostra come una strategia digitale mirata e un contenuto di qualità possano generare interesse anche con risorse finanziarie molto limitate e con persone "dal basso".

"Amore mio" si evolve nella seconda stagione, includendo interviste a creator e divulgatori del mondo dell'arte. L'obiettivo è espandere ulteriormente il progetto nella terza stagione, con l'intento di intervistare i principali attori del mondo dei musei.

[Per saperne di più clicca qui e qui](#)





## CALENDARIO DELL'AVVENTO 2023 - FIABE DANESI | *Istituto Italiano di Studi Germanici (IISG)*

L'Istituto Italiano di Studi Germanici, unico Ente Pubblico di Ricerca a carattere umanistico, ha aperto il proprio canale Instagram nel 2021 avviando un posizionamento nel social network per farsi conoscere, ampliare il pubblico e illustrare le attività dell'ente.

Già dal 2021, dicembre ha ospitato, oltre alla programmazione istituzionale, un calendario dell'avvento con alcune delle tematiche legate agli ambiti di interesse dell'Istituto: poesia, letteratura di genere, fiabe scandinave.

Nel dicembre 2023 è stato presentato un calendario dell'avvento d'ispirazione nordica: ogni giorno un brano di una fiaba danese (popolare o di Andersen, nelle traduzioni di Bruno Berni, ricercatore IISG, per Iperborea e di Alda Castagnoli Manghi e Marcella Rinaldi per Einaudi) accompagnato da un'immagine creata appositamente con l'AI di Canva in stile acquerello e ispirata alle illustrazioni delle prime raccolte italiane di fiabe.

L'iniziativa ha riscosso notevole successo, in termini di interazioni e crescita organica di follower.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## DATAMI: PRATICHE DI ARTE&SCIENZA NELL' AMBITO DELLE RICERCHE DEI JOINT RESEARCH CENTRE-CENTRI COMUNI DI RICERCA DELLA DIREZIONE GENERALE DELLA COMMISSIONE EUROPEA | *Datami\_Joint Research Centre European Commission*

DATAMi è un progetto interdisciplinare di Arte & Scienza, flagship della Commissione Europea sul flusso dei dati. Si tratta di una coproduzione che coinvolge 25 artistæ in residenza e 64 scienziatæ del Joint Research Centre di Ispra, le cui opere sono state presentate in forma di festival presso il centro di ricerca e successivamente esposte in mostra a Bozar, Bruxelles.

Nel gennaio 2024 è stato pubblicato un volume che raccoglie questa esperienza in forma di libro-archivio, attraverso testi, immagini e materiali di ricerca. Il libro, concepito come un'infrastruttura che connette ricerca, residenza e coproduzione, offre una prospettiva multipolare sui flussi di dati, non solo come oggetto di studio, ma anche come dispositivo di esposizione e archivio della ricerca SciArt.

Il progetto si sviluppa in un paesaggio unico, che intreccia aree naturali protette, un heritage complesso e stratificato, e i residui degli studi sul nucleare, tra cui reattori in dismissione ed edifici in trasformazione, riflesso dei cambiamenti indotti dai flussi digitali negli ambienti di ricerca scientifica. Inoltre, mette in luce laboratori e strumenti scientifici dimenticati, che, attraverso il processo di esposizione e comunicazione integrata, riaffiorano in forma di un museo anomalo, diffuso ed effimero, inaspettatamente stratificato nel contesto del centro di ricerca.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## BRACCIANO SOTTOSOPRA. MEMORIE E STORIE DAL CIMITERO | *Museo civico di Bracciano*

Il progetto del Museo, realizzato in collaborazione con l'Associazione Ti con Zero tra il 2023 e il 2024, è stato presentato il 2 novembre 2024. L'iniziativa nasce con l'obiettivo di coinvolgere attivamente la comunità locale nelle attività museali, creare un archivio della memoria da tramandare e valorizzare il cimitero comunale come luogo di storia e identità collettiva.

Il cimitero di Bracciano, fondato nel 1871, conserva un ricco patrimonio di monumenti e storie che raccontano la vita della comunità. Il progetto Bracciano Sottosopra ha dato vita a una mappa sonora, un percorso narrativo composto da podcast geolocalizzati, in cui alcuni cittadini raccontano vicende legate alle sepolture. Queste storie possono essere ascoltate tramite l'app Loquis o direttamente sul posto, scansionando i QR code posizionati lungo il percorso.

La raccolta comprende 30 registrazioni, che spaziano dal bombardamento del cimitero nel 1943 alla storia della Società di Mutuo Soccorso, fino ai racconti sulle vite dei defunti ricostruite attraverso le epigrafi e alla scoperta della flora del cimitero. Questi contenuti non solo preservano la memoria collettiva, ma offrono anche un'esperienza immersiva e significativa per i visitatori, siano essi membri della comunità o semplici curiosi.

[Per saperne di più clicca qui](#)



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU





## I LOQUIS DEL MUDIV: RACCONTARE PER COMUNICARE

| Laboratorio di ricerca "Museo Facile"-Dipartimento di Lettere e Filosofia, Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale

"I Loquis del MuDiV: raccontare per comunicare" rappresenta la strategia di comunicazione museale sviluppata tra il 2020 e il 2021 per il Museo Diffuso della Valle del Liri (MuDiV). Il progetto si inserisce in un più ampio percorso di conoscenza e valorizzazione del territorio, nato dalla Convenzione Quadro siglata nel 2016 tra l'Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale e l'Associazione culturale Apassiferrati (Arce-FR).

L'iniziativa trae forza dall'esperienza consolidata del Laboratorio di ricerca "Museo Facile", attivo presso il Dipartimento di Lettere e Filosofia dell'Università di Cassino, che da anni propone modelli di comunicazione orientati all'accessibilità.

I 66 racconti, interpretati da attori professionisti e accompagnati dalle musiche di un compositore esperto, sono disponibili gratuitamente sulla piattaforma Loquis, offrendo un'esperienza immersiva e coinvolgente nella storia e nella cultura della Valle del Liri.

[Per saperne di più clicca qui e qui](#)



## VIETATO ANNOIARE | *Kasa Dei Libri*

Il progetto "Vietato Annoiare" (2022-2024) nasce con l'obiettivo di rinnovare la comunicazione della Kasa dei Libri, uno spazio culturale unico a Milano che, con la sua collezione di 35.000 volumi, valorizza la cultura scritta attraverso modalità innovative.

Pensato per coinvolgere le giovani generazioni, il progetto ha sviluppato una strategia basata su quattro azioni principali: apertura di una pagina TikTok, collaborazione con creator digitali, sviluppo di nuovi format digitali e partecipazione a podcast. Il cuore della comunicazione è stato l'utilizzo di contenuti video dinamici, resi distintivi dalla partecipazione diretta delle persone che animano la Kasa, rendendola un luogo vivo e autentico.

I risultati dimostrano il successo dell'iniziativa: la newsletter ha registrato un aumento del 51,5% degli iscritti giovani, mentre i follower su Instagram sono cresciuti del 40%. Anche la partecipazione agli eventi in presenza è in costante crescita (+20%), consolidando la Kasa dei Libri come un punto di riferimento per una cultura accessibile, coinvolgente e sempre più vicina al pubblico giovane.

[Per saperne di più clicca qui e qui](#)





## STORIES FROM LAVAZZA MUSEUM | *Luigi Lavazza Spa*

Il Museo Lavazza è un forziere pieno di tesori - STORIE per l'appunto - che raccontano l'evoluzione del marchio, attraverso un viaggio intrecciato con arte, design, moda e nuove imprese.

Partendo da uno o più oggetti esposti nel museo, abbiamo voluto narrare la nostra storia con una serie di video reels in cui mescoliamo elementi 'analogici', immagini d'archivio e un trattamento contemporaneo.

Ogni video ha esplorato un topic preciso, raccontandone le storie e l'evoluzione. Sono stati realizzati 8 episodi, pubblicati sui profili social di Lavazza di tutto il mondo e ripresi dal canale Instagram del Museo Lavazza.

[Per saperne di più clicca qui](#)





## DENTRO IL MUSEO CON UNO SGUARDO GIOVANE | *Dipartimento di Architettura e Design, Politecnico di Torino*

Il progetto si inserisce nella collaborazione tra il Museo Archivio Reale Mutua e il Dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino per l'anno accademico 2023/2024.

L'attività, altamente sperimentale, ha coinvolto gli studenti delle lauree magistrali in Architettura nella progettazione dell'allestimento museale per le Sale Auliche di Palazzo Biandrate. Le proposte esplorano l'uso della rappresentazione digitale e della realtà estesa (XR), integrando AR, VR e tecnologie immersive sui temi chiave di internazionalità, salute e living property, in linea con la visione di Gruppo Reale Mutua.

L'obiettivo è stato sviluppare strategie innovative di public engagement, mettendo l'utente al centro dell'esperienza museale. In un contesto di trasformazione digitale, il rapporto tra progettazione museale e architettura diventa sempre più sinergico: gli spazi espositivi non sono più solo contenitori di opere, ma veri e propri strumenti narrativi e interattivi.

L'iniziativa ha stimolato una riflessione su come design, tecnologia ed esperienza utente possano ridefinire il museo come luogo di dialogo tra storia e innovazione, rendendolo più coinvolgente e accessibile per un pubblico sempre più giovane e diversificato.

[Per saperne di più clicca qui](#) e [qui](#)



## SISAL IMMERSIVE MUSEUM | *Archivio Storico e Museo Diffuso Sisal - Sisal Italia SPA*

Il Sisal Immersive Museum (2024) integra realtà virtuale, visori e interazione umana per valorizzare i materiali dell'Archivio Storico Sisal, che custodiscono le origini dei giochi a pronostico italiani, come il Totocalcio e il Totip, raccontando un pezzo importante del costume italiano. L'esperienza coinvolge i visitatori in un viaggio tra passato e presente, rendendoli protagonisti della narrazione.

Curatela e progettazione, attraverso il medium digitale, hanno trasformato le testimonianze d'archivio in strumenti interattivi che stimolano ricordi e riflessioni. Il percorso include Spazio del Pensiero, dedicato alla formula "1X2" e Spazio delle Immagini, sull'evoluzione della comunicazione Sisal.

Lo Human Performer, attore e guida, facilita l'interazione, potenziando l'esperienza di gruppo. Percorsi intuitivi e supporti confortevoli garantiscono accessibilità e facilità d'uso. I visitatori evidenziano forte coinvolgimento emotivo e una percezione positiva della fruizione.

[Per saperne di più clicca qui e qui](#)







## MUDI REALITY + | *Castel San Pietro Romano*

MUDi Reality+ è un'esperienza innovativa che unisce storia e tecnologia, nata dalla collaborazione con il Museo Diffuso di Castel San Pietro Romano. In sinergia con archeologi e il curatore del museo, è stata sviluppata un'installazione di realtà aumentata che consente di esplorare la Rocca dei Colonna in modo immersivo e interattivo.

Grazie a una scansione 3D, la Rocca è stata ricostruita digitalmente, permettendo ai visitatori di alternare tra la versione attuale e quella storica. Parte della mostra permanente, l'installazione include un'app di realtà aumentata accessibile tramite iPad dedicati, che offre modelli dettagliati di Torre, Ponte Levatoio, Mura Poligonali e Porta ad Ogiva, arricchiti da approfondimenti storici e strumenti interattivi.

Accanto alla componente digitale, è stato realizzato uno spazio fisico interattivo con un portale digitale, una tavola stampata in 3D e un tappeto in vinile, ampliando l'esperienza di visita. Inaugurato nell'aprile 2024, il progetto ha riscosso grande successo, rendendo la storia della Rocca più accessibile e coinvolgente.

Finanziato dalla Regione Lazio, fa parte dell'Avviso pubblico "Valorizzazione dei Luoghi della Cultura del Lazio 2020".

[Per saperne di più clicca qui](#)





## RACCONTARE L'ARCHEOLOGIA CON L'IA | *Museo di Storia Naturale e Archeologia di Montebelluna (TV)*

Due progetti dedicati alla comunicazione delle collezioni archeologiche, realizzati rispettivamente nel 2023-2024 e nel 2024-2025 (ancora in corso), con l'obiettivo di rendere il patrimonio accessibile a tutti i pubblici.

Il primo, "Chatta con un cacciatore paleolitico. L'IA offre nuove strategie per comunicare la preistoria", è stato sviluppato in collaborazione con l'Università degli Studi di Ferrara – Dipartimento di Studi Umanistici per offrire un'esperienza immersiva e interattiva. Grazie a ChatGPT, è stato creato un chatbot che simula la conversazione con un cacciatore vissuto 14.000 anni fa in un sito del Cansiglio, oggetto di ricerca dell'Università di Ferrara. I testi, curati da un'esperta di divulgazione scientifica, rendono i contenuti accessibili e coinvolgenti, offrendo una mediazione chiara e accurata dei dati archeologici. I test con il pubblico scolastico e generico hanno confermato l'efficacia dello strumento nel suscitare interesse verso un passato percepito come distante.

Il secondo progetto, "La fabula prende vita!", è un laboratorio legato alla mostra FABULAE. Le situle raccontano i Veneti antichi. L'iniziativa si concentra sulle decorazioni di due eccezionali reperti istoriati, animati attraverso il Magic Drawings, un dispositivo di realtà aumentata che permette di dare vita ai segni grafici in un'ambientazione appositamente progettata. Questa tecnologia consente di trasformare le raffigurazioni antiche in una narrazione visiva coinvolgente, arricchendo l'esperienza di visita e stimolando nuove modalità di apprendimento.

[Per saperne di più clicca qui](#)



## YOUTH - YOUNG UNESCO TOURISM HERITAGE | Liceo Scientifico "Maria Curie" di Pinerolo

Il progetto "YOUTH - Young, UNESCO, Tourism, Heritage" è stato ideato dal Liceo Scientifico M. Curie di Pinerolo (TO), in collaborazione con la Città di Pinerolo, Il Dipartimento DIST del Politecnico di Torino e l'Associazione Italiana Giovani per l'UNESCO, con l'obiettivo di valorizzare il patrimonio culturale locale attraverso la STEAM Education (Science, Technologies, Engineering, Arts and Maths). Avviato nell' a.s. 2022/2023, il percorso ha portato alla progettazione, da parte degli studenti e delle studentesse del liceo, di itinerari storico-culturali digitalizzati, con la georeferenziazione di punti di interesse architettonici, storici e demotnoantropologici su una mappa digitale.

Se nell'edizione 2022 / 2023, YOUTH è stato dedicato all'identificazione degli itinerari culturali e turistici presenti nel territorio di Pinerolo, nell'edizione 2023/2024, il progetto si è evoluto in YOUTH+, focalizzandosi sulla valorizzazione del patrimonio legato alla Resistenza. In questa nuova fase si sono uniti nuovi partner, tra cui Indire, Ashoka Italia, Radio Beckwith , Associazione Culturale Valdese Ettore Serafino e ANPI (Associazione Nazionale Partigiani d'Italia), contribuendo a rendere l'iniziativa ancora più strutturata. Gli 85 studenti coinvolti, appartenenti a diverse classi e guidati da otto docenti, hanno lavorato alla creazione di itinerari, alla descrizione dettagliata di oltre 60 punti di interesse e alla progettazione e allo sviluppo di una piattaforma web ([percorsipinerolo.it/youthplus](https://percorsipinerolo.it/youthplus)), che raccoglie e rende accessibili i contenuti del progetto alla comunità.

Nelle sue prime edizioni, l' iniziativa ha ottenuto complessivamente risultati significativi, con la realizzazione di 16 itinerari storico-culturali, più di 80 pagine di contenuti digitali, due eventi pubblici di presentazione del progetto alla comunità educante e numerosi riconoscimenti nazionali e internazionali. Ha ricevuto tre premi nazionali (Indire, Ashoka Italia, AsviS) e due menzioni internazionali (STEAM House, HundrED), posizionandosi tra le migliori pratiche di innovazione educativa e leadership condivisa di educazione al patrimonio e STEAM education.

Nel 2024/2025, il progetto prosegue con "YOUTH4HAPPINESS", dedicato all'esplorazione dei "luoghi felici", ampliando ulteriormente il suo impatto educativo e culturale e coinvolgendo la comunità di pratica già consolidata nelle edizioni precedenti a cui si aggiunge la Fondazione dell'Architettura di Torino. Le discipline coinvolte sono: Storia dell'Arte, Informatica, Italiano, Filosofia, Musica, Matematica in un approccio corale e multidisciplinare che coinvolge tre nuove classi del Liceo Curie.

[Per saperne di più clicca qui](#)



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU





## ARTITUDE - ESPERIENZE DI ARTE CON IL NASO ALL'INSÙ | *Sperimentazione indipendente*

“ARTitude – esperienze di arte con il naso all’insù” è un progetto che esplora il potenziale della content creation per rendere la fruizione artistica e architettonica più accessibile e coinvolgente. Il progetto si inserisce nel dibattito sulla comunicazione culturale digitale (Bottai, 2021) e mira a coinvolgere nuove generazioni con uno storytelling che propone curiosità di storia dell'arte e dell'architettura in un approccio che propone esperienze culturali e turistiche tematiche e territoriali

ARTitude propone formati digitali, in particolare su Instagram, utilizzando video brevi, caroselli interattivi e quiz culturali. La base metodologica è l'Educazione al Patrimonio, che stimola una consapevolezza critica e promuove la valorizzazione del patrimonio culturale (UNESCO, 2015).

Il progetto si distingue per il suo approccio partecipativo e data-driven, analizzando gli insight della community digitale, composta per il 70% da giovani tra i 18 e i 34 anni, con una prevalenza femminile. L'interazione attiva con il pubblico permette di adattare i contenuti, creando un dialogo dinamico e autentico.

ARTitude, benchè sia nato di recente come sperimentazione di condivisione di esperienze culturali, si ispira alla possibilità di essere "visitatori delle 6 I" (Del Vecchio, 2018 e Gasca, 2019), sempre più orientati alla creazione e alla possibilità di vivere esperienze di conoscenza e sul territorio autentiche e uniche.

[Per saperne di più clicca qui](#)

# CONCLUSIONI

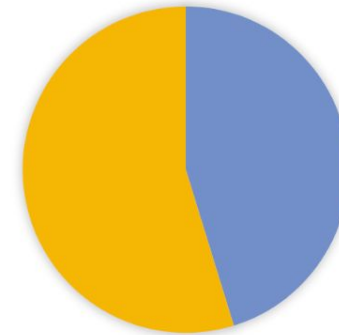


A cura del Gruppo di Lavoro Comunicazione Museale di ICOM Italia  
Cristina Chiaiso | Coordinatrice GDL Comunicazione Museale di ICOM Italia

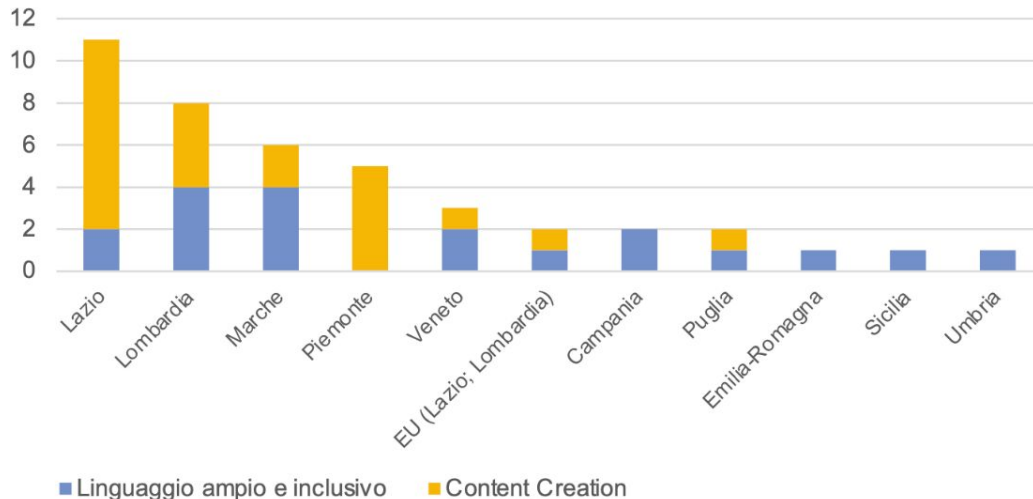
## Progetti presentati

La open call ha raccolto **42** progetti, di cui **19** per la sessione su Linguaggio ampio e inclusivo e **23** per la sessione su Content Creation.

Content Creation  
55%



Linguaggio ampio e  
inclusivo  
45%

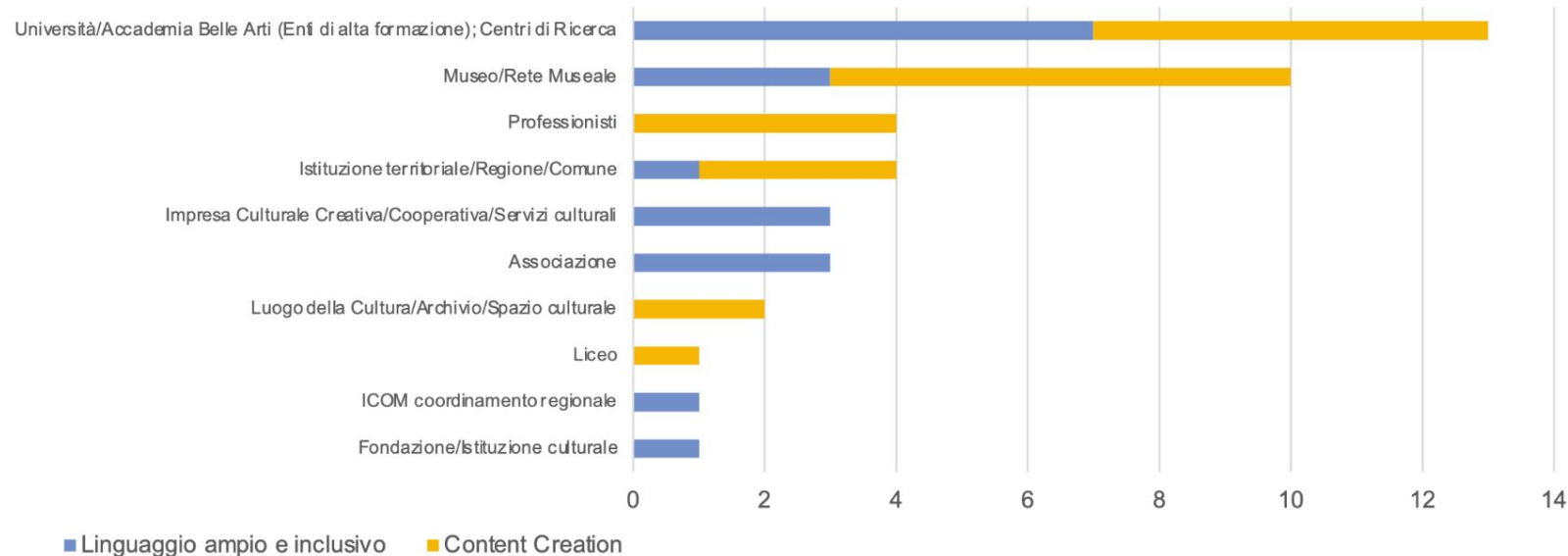


La provenienza dei proponenti si è concentrata principalmente su **Lazio** (con oltre il 26% dei progetti presentati) e **Lombardia** (19%) ma sono stati raccolti anche progetti provenienti da Marche, Piemonte, Veneto, Campania, Puglia, Emilia-Romagna, Sicilia, Umbria nonché due progetti realizzati in un contesto europeo più ampio: questo ha permesso di raccogliere un **panorama diversificato e interessante sul territorio**.



## Proponenti

**Una percentuale importante dei proponenti appartiene a Università/Accademie di Belle Arti/Centri di Ricerca (31%); seguono Musei e Reti museali (23,8%), Istituzioni territoriali (Comuni, Regioni, etc) (9,5%), Professionisti (9,5%), Imprese culturali e creative/cooperative/servizi culturali (7,1%), Associazioni (7,1%), altri luoghi della cultura/archivi/spazi culturali (4,8%), Fondazioni/Istituzioni Culturali (2,4%), Coordinamenti regionali ICOM (2,4%); Licei (2,4%).**

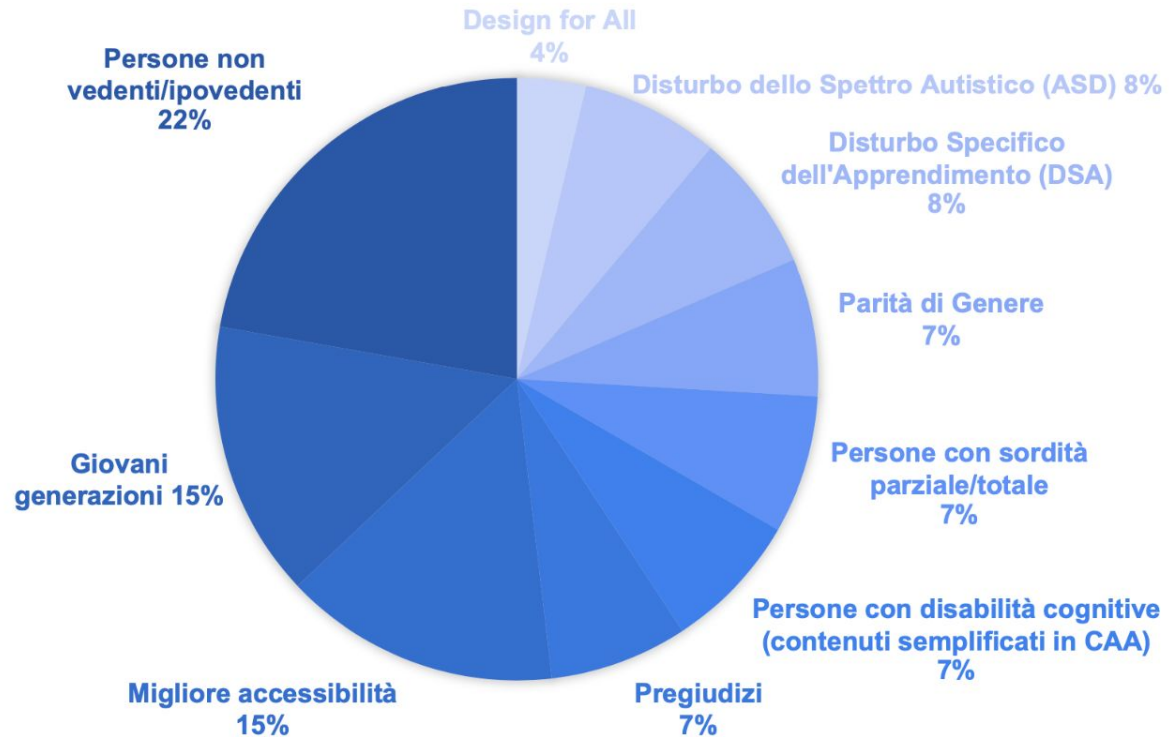




## FOCUS – Linguaggio ampio e inclusivo

L'organizzazione ha **lasciato volutamente ampio il contesto di ogni sessione**, in modo da raccogliere anche una diversità di proposte sulle tematiche del webinar.

Per Linguaggio ampio e inclusivo, le tematiche presenti all'interno dei progetti presentati (con l'identificazione di almeno 1 focus/progetto) sono **specifiche nell'85% dei casi, raccogliendo una pluralità di focus (v.)**; solo il 15% è rivolto più genericamente al miglioramento dell'accessibilità.



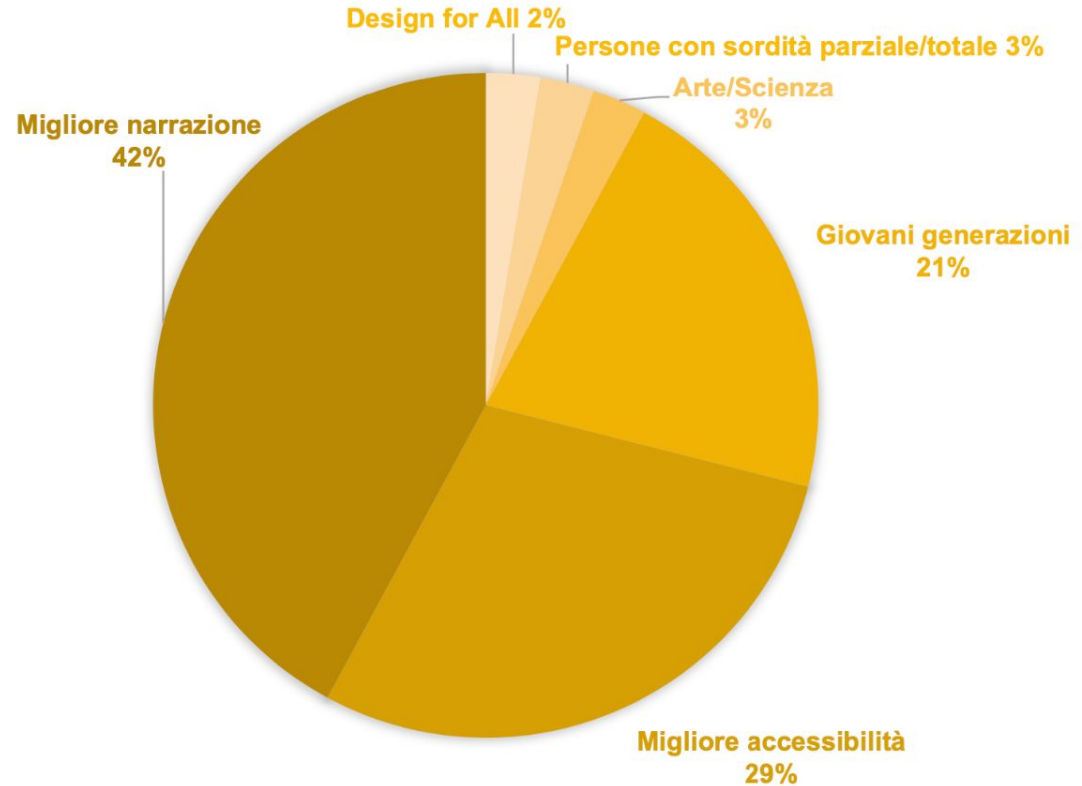




## FOCUS – Content Creation

Lo scenario che emerge dalla raccolta progetti della sessione Content Creation evidenzia invece il **42%** di progetti indirizzati al **miglioramento della narrazione**; migliore accessibilità (29%); giovani generazioni (21%).

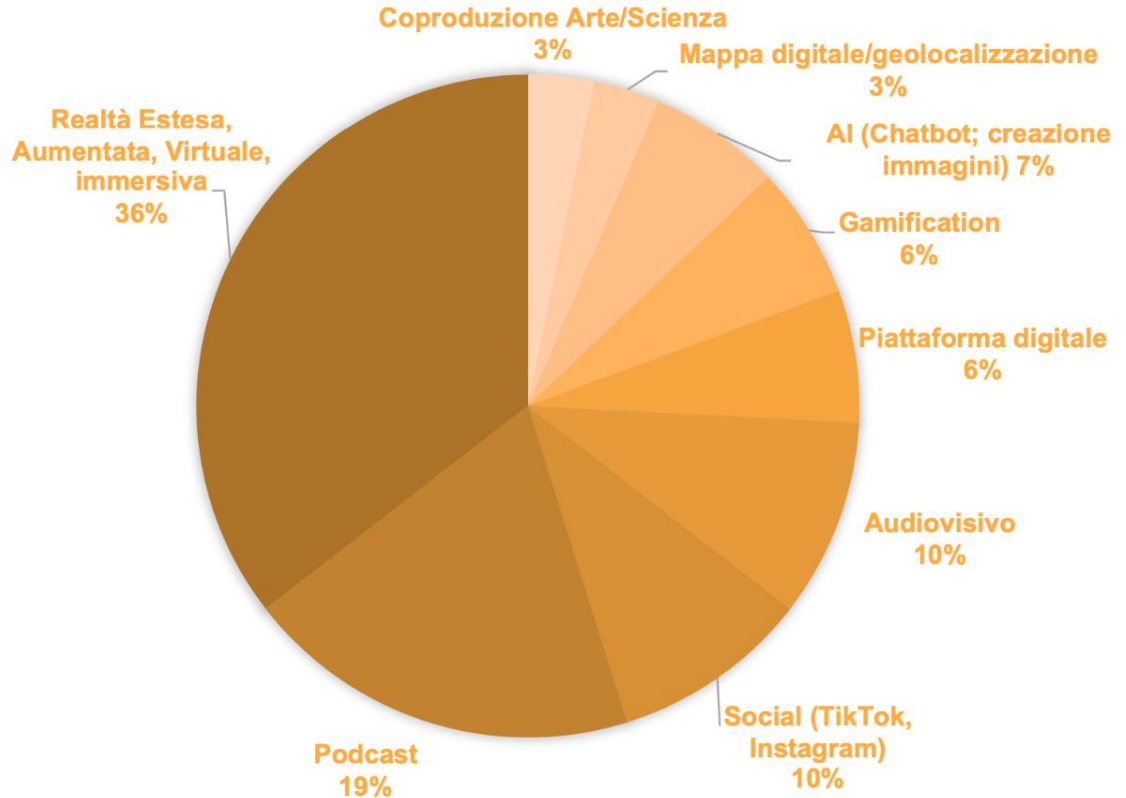
Un percentuale meno significativa si rivolge a focus più specifici (8%).





## STRUMENTI – Content Creation

I progetti presentati per la sessione Content Creation sono stati molto eterogenei. Gli strumenti indicati per la realizzazione sono **principalmente diverse soluzioni di Realtà Estesa, Aumentata, Virtuale, immersiva (36%)**; seguono Podcast (19%), Social (10%) e Audiovisivo (10%), ma anche Piattaforme digitali, Gamification, AI, Mappe digitali/geolocalizzazione e coproduzione Arte/Scienza.





## Food for Thought

### Temi

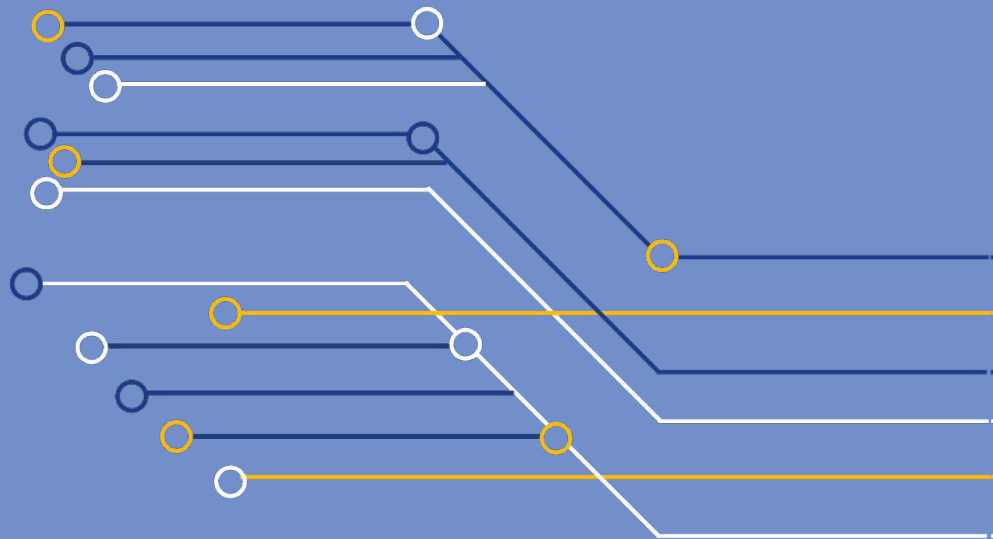
- **Complessità** di inquadramento della tematica
- Valutazione dei bisogni >> **Proposta di Valore**
- **Insiemi omogenei di contenuti e strumenti** della Content Creation (es. realtà estesa/podcast/etc.)
- Importanza definizione **KPI per valutazione impatto** sugli obiettivi, monitoraggio e implementazione
- **Sostenibilità economica** dei progetti

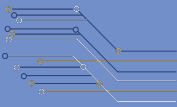
### Professionalità

- Identificazione delle **professionalità** coinvolte nella definizione e nello sviluppo di progetti
- Relazione costruttiva **Musei/Università/Accademie/Centri di Ricerca**
- % di **Professionisti esterni** che collaborano con Musei e istituzioni culturali



# GRUPPI DI LAVORO ICOM ITALIA





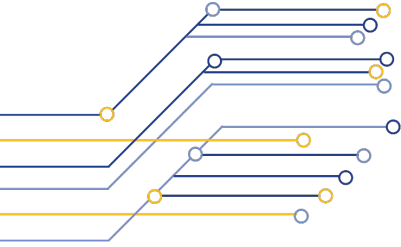
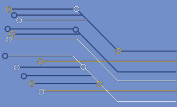
## Perchè questo webinar?

Perché il rinnovamento del linguaggio è un processo costante e necessario, e perché gli obiettivi e le strategie vengono prima della scelta e dell'implementazione degli strumenti. Le tecnologie sono a supporto di una riflessione di lungo corso e funzionali ad obiettivi precisi. Le recenti ricerche dimostrano che le nuove generazioni sono interessate alla cultura, ma la vivono attraverso canali diversificati e in continuo cambiamento e sono attenti all'innovazione anche nella content creation. Questo pubblico ricerca una cultura che si esprima con un linguaggio inclusivo e accessibile. In un contesto così dinamico, gli enti culturali sono chiamati a riflettere costantemente sulle proprie modalità comunicative per rimanere rilevanti. Il webinar offre un'opportunità di confronto tra progetti selezionati tramite una Open Call e approcci teorici, creando uno spazio fertile per esplorare nuove modalità di dialogo culturale.

Il gruppo di lavoro sta organizzando un webinar, il 24 Marzo 2025. per presentare le **FAQ INTELLIGENZA ARTIFICIALE. La cultura è pronta? Alcune domande che dovrete porvi.**

Il Gruppo di ricerca Digital Cultural Heritage di ICOM Italia (DCH) nasce nel 2015 per valutare le opportunità e criticità del Web per le Istituzioni culturali.

*Sarah Dominique Orlandi. Coordinatrice [GDL Digital Cultural Heritage](#)*

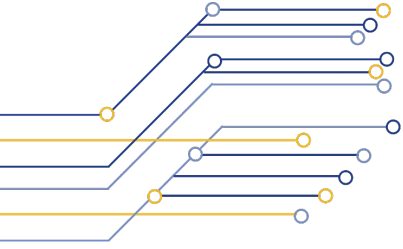
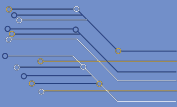


**Il Gruppo di Lavoro (GdL) Comunicazione Museale** nasce per definire ambiti e attività delle professionalità della Comunicazione Museale, in ottica di riconoscimento delle competenze necessarie e dei ruoli all'interno delle attività dei Musei. Si vuole così porre all'attenzione e studiare un tema complesso, che si sviluppa a più livelli all'interno del Museo, in dialogo con diverse aree tematiche: dall'elaborazione della strategia di valorizzazione e promozione, alla gestione di situazioni di crisi, alla comunicazione interna, alle relazioni con l'esterno e al dialogo con diversi pubblici di riferimento, stakeholder, media, con modalità e strumenti diversificati, in ottica di comunicazione integrata.

Il GdL è attivo nella Ricerca del settore e propone analisi e temi di riflessione anche attraverso l'organizzazione di iniziative di incontro e condivisione, la collaborazione con le Istituzioni e gli attori di riferimento e la partecipazione a convegni, tavole rotonde e workshop nazionali e internazionali.

Coordinatrice: Cristina **Chiaiso** | **Università di Genova**

Lidia **Abenavoli** | **Università La Sapienza di Roma**  
Antonia **Caola** | **MUSE - Museo delle Scienze di Trento**  
Fabrizio **Carbotti** | **Reggia di Caserta**  
Matthias **Favarato** | **Fondazione Palazzo Strozzi di Firenze**  
Nicolette **Mandarano** | **Accademia di Belle Arti di Frosinone**  
Hilda **Ricaldone** | **Direzione Regionale Musei Liguria MiC**  
Chiara **Zanola** | **DM Cultura**  
Referente della Segreteria nazionale ICOM Italia: Barbara **Landi**



**Il Gruppo di Lavoro Genere e Diritti LGBTQ+** si pone l'obiettivo di sostenere le istituzioni culturali e le persone che lavorano con la cultura a promuovere attività di ricerca, valorizzazione del patrimonio, divulgazione e advocacy sul genere, la sessualità e le differenze in chiave queer.

**Coordinatrice:** Nicole Moolhuijsen | **University of Leicester, We Exhibit**

## **Membri**

Cesare **Cuzzola** | **University of Leicester**

Emanuela **Gilli** | **Museo di Storia Naturale e Archeologica di Montebelluna**

Viviana **Gravano** | **Accademia delle Belle Arti di Brera**

Dani **Martiri** | **Victoria and Albert Museum, Queering Rome**

Angela **Munari** | **Fondazione Querini Stampalia**

Matilda **Nardoni** | **Università Ca' Foscari di Venezia**

Tommaso **Scaramella** | **Alma Mater Università degli Studi di Bologna**

Giorgio **Vaccari** | **Museo di Storia Naturale e Archeologica di Montebelluna**

Ilaria **Vettor** | **Collettivo Sacke & Sugar**

## Contatti:

[comunicazione@icom-italia.org](mailto:comunicazione@icom-italia.org)

[digital.cultural.lcomItalia@gmail.com](mailto:digital.cultural.lcomItalia@gmail.com)

[gdlcomunicazionemuseale@icom-italia.org](mailto:gdlcomunicazionemuseale@icom-italia.org)

[gdl.genere.lgbtq@icom-italia.org](mailto:gdl.genere.lgbtq@icom-italia.org)

## Scopri il nostro sito:

[www.icom-italia.org](http://www.icom-italia.org)

## Scopri il progetto

ICOM Learning Center: [link](#)

Scopri i nostri Gruppi di Lavoro: [link](#)

Seguici sui nostri canali social:

