

***La scheda progetto che si propone
(consistente in un file da allegare alla domanda di contributo)
dovrà contenere tutte le informazioni qui sotto dettagliate:***

SCHEDA PROGETTO

a valere sul Bando **SOSTEGNO PROGETTI IMPRESE CULTURALI E CREATIVE**

nell'ambito dell'Azione "Supporto allo sviluppo di prodotti e servizi complementari alla valorizzazione di identificati attrattori e naturali del territorio, anche attraverso l'integrazione tra imprese delle filiere culturali, creative e dello spettacolo" - POR FESR 2014-2020 - Asse III - Azione 3.2.1.

TITOLO DEL PROGETTO

A(rt)LIVE

PROPOSTO DA

Costituenda "ASI-ICE s.r.l."

TITOLO CAPITOLO	COSA DEVE CONTENERE
SINTESI DEL PROGETTO	Il progetto intende valorizzare gli attrattori culturali e Naturali della Valnerina attraverso l'offerta di servizi di comunicazione innovativi. Si prefigge altresì di rafforzare la rete del polo museale, offrendo un servizio innovativo che rivoluziona il concetto statico di museo. In tal modo si auspica di offrire alla comunità una migliore valorizzazione degli attrattori culturali e naturali dell'umbria, attraverso l'offerta di prodotti e servizi innovativi per la loro fruizione culturale e artistica. Secondo la concezione di Valnerina A(rt)Live, l'opera d'arte diventerà la località stessa, offrendo le proprie bellezze naturali e artificiali come contenitore, ma contemporaneamente come contenuto. A tal proposito saranno coinvolte tutte le realtà già attive e presenti nella zona interessata, andandone a potenziare i servizi, senza tralasciare la creazione di prodotti innovativi.
ATTRATTORE/I INDIVIDUATO/I	<i>Specificare nome e localizzazione dell'attrattore, soggetto proprietario o titolare d'uso del bene, modalità di formalizzazione dell'accordo (da allegare)</i> <u>Comune di Polino:</u> C- Valorizzazione Faggeta Secolare - Recupero Ceppi di Confine - Museo dell'Appennino Umbro. <u>Comune di S.Anatolia di Narco</u> - Museo della Canapa. <u>Comune di Preci</u> - Allestimento di documentazione e di visita sulla storia della chirurgia preciana nei locali dell'ex Chiesa di S.Caterina.
ANALISI DEL CONTESTO	Risalendo il corso del fiume si raggiungono gli altipiani della Valnerina, un paesaggio in cui sono ancora fortemente leggibili le impronte e le tracce della millenaria presenza umana sul territorio, della cultura e della storia delle popolazioni che vivono lungo le montagne dell'Appennino. Un paesaggio antropizzato, caratterizzato da fortificazioni e da torri medievali, da potenti abbazie e da solitari eremi, dai piccoli paesi dal fascino incorrotto, in cui l'uomo, partecipe della realtà che lo circonda, ha rallentato il corso del tempo per pagare il suo omaggio ad una natura che mostra ancora aspetti di straordinaria e intatta bellezza. I quindicimila abitanti dei 300 km quadrati della Valnerina, privilegiano la vita in piccoli

	borghi, orgogliosi di presentare una terra sana, ricca di storia e cultura, dove contano ancora i valori autentici. Il paesaggio diventa quindi "racconto", una trama intessuta su un filo continuo che accoglie i depositi della storia e degli avvenimenti che le diverse epoche, succedutesi nel tempo, hanno stratificato sul territorio.
OBIETTIVI DEL PROGETTO E	L'obiettivo del progetto è quello di promuovere attivamente la cultura naturalistica, storica ed antropologica della Valnerina. L'idea è di unire, in un percorso di bellezza naturalistica e pregnante di storia che viaggia attraverso le epoche, diversi Comuni in un'ottica di sviluppo e promozione del territorio stesso. Partendo dall' ameno comune montano di Polino con solo 220 abitanti, racchiude in sé tre importanti attrattori riconosciuti sia naturali che culturali. Polino è il più piccolo comune dell'Umbria e uno dei più belli, circondato da boschi secolari e affacciato a 835 metri di altitudine sulla Valnerina, che si sviluppa ai suoi piedi percorsa dal fiume Nera. Situato tra Spoleto e Rieti, ai piedi del monte Petano, fu molto ambito dal Medioevo in poi, perché terra di confine e di grande importanza strategica. Dell'originario sistema difensivo a doppia cinta muraria rimane la bellissima Rocca rinascimentale. La Faggeta secolare presente inquadra il borgo in una suggestiva cornice bucolica senza tempo. Il museo dell'Appennino allestito all'interno della Rocca cinquecentesca nel piccolo borgo è un innovativo esempio di museo interattivo e multimediale. Il percorso di visita attuale, che vorremmo rendere digitale, si articola in più parti: nel "SOTTO" si affrontano le tematiche relative la geologia dell'Appennino Umbro, dalla formazione delle tre catene montuose principali umbre al lago Tiberino, dall'ambiente di vita delle ammoniti alla Cascata delle Marmore, alla formazione delle grotte. Nel "SOPRA" si approfondisce l'aspetto naturalistico dell'Appennino: la flora e la fauna attraverso una serie di giochi didattici che portano alla lettura dei segni e delle tracce che gli animali lasciano sul territorio, allo studio degli alberi con le loro foglie e frutti... il tutto attraverso percorsi interattivi, giochi didattici ed esperienze che entusiasmano adulti e bambini. La visita diventa quindi una grande avventura in un luogo ricco di stimoli ed emozioni. L'esperienza non si conclude al museo ma continua sul territorio: il sentiero geo-naturalistico permette di approfondire la conoscenza delle ammoniti, fossili di cui la zona di Polino è ricca. Ricade sempre nel vasto territorio di Polino il percorso di "Recupero Ceppi di Confine". Scendendo a valle proseguiamo nello splendido borgo di Arrone che grazie alla presenza dei dipinti della chiesa Santa Maria Assunta, gioiello romanico inserito in un contesto rurale. Lungo il fiume. proseguendo si può ammirare il suggestivo paesino di Montefranco. Il borgo di MONTEFRANCO, località abbarbicata su un colle della Valnerina Ternana, con splendida posizione panoramica tutt'intorno, richiama nel toponimo la sua origine. Che è legata a un episodio storico avvenuto nel 1228, anno in cui un gruppo di abitanti di Arrone non volendo sottostare al dominio del signore locale, si insediarono sul colle Bufone (davanti ad Arrone) e qui edificarono un nuovo Castello. Nel nome che gli venne dato, Montefranco, era sancito l'acquisita condizione di luogo libero(franco). Il borgo, il cui nucleo più antico risale al IX secolo, conserva al suo interno parte dell'aspetto e alcuni caratteri del Castello medievale. Porta Franca e Porta Spoletina ne sono la testimonianza principale. Di Montefranco non si dimenticano gli scorci panoramici che si scoprono mentre si passeggia per i vicoli del paese ammirandone il bel patrimonio storico-artistico. A cominciare dalle sue chiese. Come quella di San Pietro (XVIII secolo) in cui è conservato il dipinto " L'Immacolata Concezione con i Santi" attribuito a Stefano Pozzi. In via Giuseppe Garibaldi l'attenzione è attratta dalla particolare "fontana dei Lupi" in cui figurano due sculture a forma testa di lupo da cui sgorga l'acqua. Di interesse artistico è anche la chiesa della Madonna del Carmine, situata fuori del centro abitato; se ne apprezzano gli affreschi di scuola umbra del XVII secolo e un' "Ascensione" del '500. A Montefranco è ancora molto vivido il ricordo del passaggio nel 1444 di San Bernardino da Siena. Vi dimorò per qualche tempo, prima di riprendere il cammino per l'Aquila. Alcuni episodi memorabili legati alla presenza del Santo a Montefranco, di cui è Patrono, sono rievocati in occasione delle celebrazioni annuali in suo onore. A San Bernardino è dedicato il complesso conventuale situato in località Monzano, alla periferia del paese. Sorge sul luogo dove, narra la tradizione, il Santo francescano fece sgorgare acqua sorgiva e venne realizzato intorno la 1454, dopo che i fedeli ottennero l'autorizzazione da Papa Niccolò V. In realtà qui esisteva già una chiesetta (databile tra il XII e il XIII secolo) probabilmente dedicata a San Primiano e in cui sostò San Bernardino. Nel corso della realizzazione del complesso, la preesistente chiesa fu trasformata. Di notevole valore artistico sono gli affreschi presenti nelle pareti dell'oratorio, dipinti nel XV secolo e attribuiti alla bottega di Bernardino Campilio. Sono raffigurati la "Madonna col Bambino in trono e i Santi Sebastiano e Francesco d'Assisi"

(parete di fondo) e i "Santi Bernardino e Antonio da Padova" (parete laterale). Un recente restauro ha restituito a questi dipinti il loro originario splendore.

A valle proseguendo incontriamo Vallo di Nera che con la sua suggestiva chiesa allo di Nera è un paese monumento. E' un borgo che emerge a stento dai boschi con le sue case di pietra chiara, straordinariamente conservato dal 1217, da quando la città di Spoleto concesse agli uomini di Vallo di costruire un castello a difesa della valle, sul colle dove in precedenza sorgeva una rocca. Si presenta, dunque, come una fortezza medievale con un impianto urbanistico a pianta ellittica, eretta su un colle del versante sinistro del fiume Nera. Le mura possenti e le antiche torri circondano le case in pietra che sono addossate le une alle altre e interrotte solo da ripide viuzze, da archi e sottopassaggi. Due porte simmetriche, Portella e Portaranne, permettono l'accesso al paese-castello, dove il transito è consentito solo ai pedoni.

Una volta dentro è più che mai medioevo: feritoie, mensoloni, passaggi stretti, vicoli bruniti e serrati, le preziose chiese romaniche e i portali in pietra, la casa-torre del fiero Petrone che guidò la rivolta dei castelli della valle contro Spoleto. Tre chiese romaniche, poste nel castello ai vertici di un immaginario triangolo, sono i tesori artistici di Vallo di Nera. San Giovanni Battista domina il paese sulla parte più alta del colle. Originariamente romanica (sec. XIII), fu ampliata e in parte ricostruita intorno al 1575 (la data è incisa sull'angolo sinistro della facciata). A questo periodo risalgono la facciata con il campanile, il portale e il rosone. All'interno, l'affresco del catino absidale è una splendida opera del 1536 di Jacopo Siculo, dedicata alla Morte della Madonna. Sul fronte dell'arco il maestro ha dipinto una delicata Annunciazione e le figure di San Sebastiano e San Rocco a grandezza naturale. La chiesa francescana di Santa Maria è stata iniziata nel 1273 e si presenta con un bel portale gotico e un campanile turrito. L'interno sorprende per la quantità di affreschi che ancora la adornano, opera di artisti di scuola giottesca. Tra questi, spiccano la Processione dei Bianchi, dipinta da Cola di Pietro nel 1401 (l'affresco è una delle fonti più complete del movimento penitenziario dei Bianchi che attraversò l'Italia nel 1399) e il Martirio di Santa Lucia, di un pittore di Camerino del XV sec. Qui sono ancora i campanari a suonare manualmente le campane, collocate nella possente torre quadrata, su scale di accordi immutati nel tempo. La terza chiesa intra moenia è quella dedicata a Santa Caterina, eretta nel 1354, in cui oggi trova spazio un piccolo auditorium. Al di fuori delle mura, si trovano il quattrocentesco borgo di Santa Maria con la chiesa francescana, e il borgo dei Casali d'origine cinquecentesca con la chiesetta di San Rocco, l'edicola dell'Immagine delle Forche, l'eremo di Sant'Antonio e con le vecchie botteghe artigiane a dente, le fonti, le edicole campestri, le torri colombaie. Interessante è pure la chiesa di Santa Maria dell'Eremita, antica abbazia benedettina sorta su celle eremitiche presso la frazione di Piedipaterno. Da visitare, infine, la pieve di Paterno e la chiesa di San Michele Arcangelo a Meggiano, dopo aver ritrovato in questi antichi villaggi l'elegia del tempo passato.

Qui si ammirano portali e cornici in pietra, mensole sporgenti (con al centro il foro che serviva per asciugare le pannocchie e appendere i drappi), ci si imbatte negli orti e nei forni per cuocere il pane. Pietra, legno e mattoni parlano a Vallo di Nera. In questo paesaggio fuori dal tempo, i cui abitanti stanno lottando contro l'abbandono, vengono in mente tre parole di Dostoevskij: mir spasët krasota, la bellezza salverà la terra. Lungo il percorso del fiume Nera incontriamo l'attrattore sito nel Comune di Sant'Anatolia di Narco, il bellissimo Museo della Canapa. Il museo è un luogo di incontro, scambio di pratiche e trasmissione di competenze, in cui il progetto tessile, fulcro dell'esperienza didattica, costruisce opportunità di dialogo tra istituzioni, nuove generazioni di professionisti museali, detentori della tradizione e apprendisti tessitori. Attraverso la pratica e la riflessione sulla tessitura produce percorsi di rielaborazione creativa del patrimonio, sperimenta forme di paesaggio legate al ciclo della canapa ed incentiva nuove tecniche e tecnologie. Gli spazi museali accolgono tracce della cultura materiale, testimonianze multimediali e cenni d'interpretazione; il percorso invita il visitatore a scoprire le relazioni tra gli oggetti, la loro funzione e a decodificarne schemi di azione e di pensiero. Ultimo attrattore del nostro percorso, un'altro gioiello della nostra terra piegato sotto i colpi del terremoto per di più era la sede del Museo della Scuola Chirurgica di Preci; Di questa che, probabilmente, è la più antica chiesa di Preci, si hanno poche notizie storiche. La prima citazione la si trova nel codice Pelosius, della fine del XIV secolo. Nel 1563 ad essa fu unita la confraternita del Santissimo Sacramento. Nel 1712, appena dopo il catastrofico terremoto del 1703, monsignor Carlo Giacinto Lascaris, vescovo di Spoleto, la trova di media grandezza, in stato di abbandono, con le pareti scrostate e il pavimento corrosivo dall'umidità. L'edificio risale probabilmente al secolo XIII, come testimoniato dagli elementi decorativi di carattere romanico, ma nel corso dei secoli

	ha subito notevoli restauri e rimaneggiamenti che le hanno fatto perdere quasi del tutto il suo aspetto primitivo. Questo fine sarà raggiunto attraverso la programmazione di varie attività promozionali di carattere culturale che andranno ad interessare i comuni che fanno parte della suddetta zona. Per fare ciò sarà necessario sviluppare una rete museale innovativa che si svilupperà in diverse fasi. In primo luogo sarà organizzata una raccolta di materiale multimediale attraverso i principali canali social. Successivamente, questo materiale sarà riorganizzato e sviluppato sotto forma di filmato da riprodurre con video mapping. Parallelamente saranno organizzati eventi musicali in filodiffusione, che avranno come tematica comune quella della musica locale. L'evento finale, dunque, sarà l'organizzazione di uno spettacolo di videomapping accompagnato dalle canzoni tipiche dei luoghi storici della Valnerina, che accompagneranno gli spettatori per le vie principali del borgo. Regalando un'esperienza assolutamente inedita e suggestiva.
SETTORE ATTIVITÀ	Il settore prevalente sarà quello dell'ambito relativo alle nuove tecnologie applicate alla promozione e divulgazione del patrimonio naturalistico culturale dell'Umbria.
ATTIVITÀ PREVISTE	<i>Descrizione e articolazione delle attività previste (max 10000 caratteri e eventuali tabelle)</i> Il progetto è stato diviso in azioni per poter organizzare e comprendere le attività previste. Attività 0 - Progettazione L'attività 0 prevede la scrittura e la definizione delle fasi progettuali. In questa fase saranno stabiliti i punti di intervento delle azioni, gli eventuali attrattori da individuare e le voci di spesa che ne permetteranno la piena realizzazione. Importante sempre in questa fase iniziale è la realizzazione degli accordi di partenariato che permetteranno anche l'attuazione itinerante del progetto nei comuni coinvolti. Azione 0.1 - Contatti ed organizzazione con gli stakeholders In questa fase avranno il compito di contattare i vari enti, sia pubblici che privati che si ritiene possano offrire alla comunità un servizio consono alle finalità del progetto. Azione 0.2 - Sottoscrizione accordi Attività 1- Progettazione ed Ideazione della rete museale itinerante. Nell'attività 1 si attuerà la rete museale <i>de facto</i>. <u>Azione 1.1</u> - In questa fase saranno individuate le location più idonee nei diversi comuni, grazie ad uno studio preventivo, sviluppato congiuntamente tra i partner di progetto. <u>Azione 1.2</u> - Richiesta e rilascio autorizzazione per la diffusione di immagini. <u>Azione 1.3</u> - Avvio delle riprese in altissima definizione della durata variabile da 10 a 15 minuti focalizzando sulle strutture culturali e naturalistiche di ogni singolo ente partecipante e sui punti di attrazione, sia naturali che artificiali, e saranno inseriti nel contesto del museo diffuso. I comuni investiti da questa attività sono attualmente sette. di cui quattro ricadenti nella Provincia di Terni e tre della Provincia di Perugia. <u>Attività 1.4</u> - Studio e realizzazione di immagini ad alta definizione dei luoghi identificati nel progetto. Le immagini verranno elaborate e utilizzate per il video mapping e per il museo itinerante. <u>Attività 1.5-</u> Montaggio delle immagini e adattamento per il video mapping e per il SIMPLEST 4 Attività 2- Realizzazione degli eventi itineranti: <u>Attività 3.1</u> Studio delle location per la proiezione interna o all'aperto. <u>Attività 3.2</u> Individuazione del percorso temporale degli eventi <u>Attività 3.3</u> Realizzazione degli eventi partendo dal Comune di Polino e seguire Arrone, Montefranco, Ferentillo, Vallo di Nera. Sant'Anatolia e Preci. <u>Attività 3.4</u> Realizzazione evento finale con proiezione di tutto il percorso in chiusura del progetto. Nel corso dell'attività 3 saranno previste le sanatorie di eventuali criticità, che comprenderanno anche interventi di ris, laddove previsto e di messa in sicurezza in relazione al Dpcm riguardante le misure anti contagio.

	Attività 3 - Sicurezza e gestione preventivi Nella fase 4 si procederà all’acquisto di tutto il materiale necessario per permettere il corretto svolgimento dell’attività museale in totale sicurezza, sia dal punto di vista attrattivo che sanitario. Andranno colmate, dunque, le eventuali mancanze tecnologiche e digitali e saranno acquistati tutti i DPI necessari per svolgere l’attività in completa sicurezza. Attività 4 - Monitoraggio e valutazione. All'interno del Progetto è prevista l'azione specifica di Monitoraggio e Valutazione. Nel corso della fase di attuazione, il monitoraggio e la valutazione rappresentano due strumenti utili a raccogliere informazioni per orientare e sostenere le decisioni degli Enti partecipanti e migliorare quindi la qualità del progetto. Il Monitoraggio si svolge nel corso di tutta la fase di attuazione del progetto ed è finalizzato a raccogliere in maniera continua e sistematica informazioni sull’andamento del progetto. Le parti di divisione sono temporali e sono suddivise in: Ex Ante, In Itinere EX Post e saranno specificate in analisi del monitoraggio quantitativo e qualitativo. Attività 5 - Promozione e divulgazione Per la Promozione del progetto è stata studiata l'attività specifica in quanto la società che partecipa al bando gode di `un'esperienza pluriennale nel settore della promozione e della divulgazione sia con canali classici che telematici.L’obiettivo dell’attività è anche quello di promuovere l’azione del bando ed il ruolo della Regione Umbria utilizzando, con concessione, i Loghi degli enti e la partecipazione alla conferenza stampa di apertura. Verranno promossi il sostegno ottenuto dai fondi comunitari anche attraverso una descrizione in inglese nel sito e l'inserimento in tutti i materiali di diffusione l’indicazione da cui risulterà il finanziamento FESR <u>6.1</u> Creazione di un ufficio stampa; <u>6.2</u> Realizzazione sito di presentazione del progetto; <u>6.3</u> Conferenza stampa ed evento di apertura del progetto presso il Comune di Polino; <u>6.4</u>. Chiusura evento e conferenza stampa Comune di Preci; <u>6.5</u> Gestione comunicati stampa; <u>6.6</u> Interviste in loco e gestione dei social; <u>6.7</u> Realizzazione di una rubrica; <u>6.8</u> Promozione con l'estero;																																																																						
CRONOPROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ’ DEL PROGETTO	<i>Indicare i tempi di realizzazione delle varie attività all’interno degli interventi del progetto, specificando gli eventuali collegamenti tra un’attività e l’altra, anche tenendo conto di qualsiasi altro elemento esterno</i> inizio del progetto 06/2021 fine 07/2022 <table><tr><td></td><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td><td>08</td><td>09</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td></tr><tr><td>ATTIVITÀ 0</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td></tr><tr><td>ATTIVITÀ 1</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>ATTIVITÀ 2</td><td></td><td></td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>X</td><td>X</td><td></td></tr><tr><td>ATTIVITÀ 3</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	ATTIVITÀ 0	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		ATTIVITÀ 1	X	X	X											ATTIVITÀ 2			X	X	X						X	X		ATTIVITÀ 3	X	X	X										
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13																																																										
ATTIVITÀ 0	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																																																											
ATTIVITÀ 1	X	X	X																																																																				
ATTIVITÀ 2			X	X	X						X	X																																																											
ATTIVITÀ 3	X	X	X																																																																				

	<table border="1"> <tr> <td>ATTIVITÀ 4</td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>X</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>X</td></tr> <tr> <td>ATTIVITÀ 5</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td><td>X</td></tr> </table>	ATTIVITÀ 4	X						X							X	ATTIVITÀ 5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ATTIVITÀ 4	X						X							X																	
ATTIVITÀ 5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																	
RISULTATI ATTESI	<i>Descrizione dei risultati attesi e degli eventuali prodotti realizzati</i> I risultati attesi dal presente bando saranno quelli relativi alla creazione di una nuova realtà museale, nuova nella zona della Valnerina, ma nuova anche nella realtà dell'Umbria. Il nuovo modello introdurrà il concetto di museo diffuso, un polo di attrattori culturali che andranno a formare la realtà della Valnerina A(rt)Live. La pretesa è quella di proporre un'innovazione, il modello di Museumsinsel berlinese, calato nella suggestiva oasi naturale della valnerina. Un altro risultato atteso sarà la realizzazione di una serie di eventi organizzati nei comuni interessati che produrranno maggiore attrattiva nel contesto del polo museale diffuso. Verranno realizzati: Numero 8 Video promozionali Numero 6 Proiezioni tra videomapping e Museali Numero 2 Conferenze apertura e chiusura. Numero 1 Sito internet dedicato Numero 15 Interviste realizzate																														
COSTO TOTALE PROGETTO	Euro _____ Contributo richiesto _____ <i>Indicare le fonti di finanziamento relative alla quota non coperta dal contributo richiesto</i>																														
INTEGRAZIONE DELL'INTERVENTO CON I PROGRAMMI DI VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE REGIONALE	<i>Specificare se il progetto interessa uno o più attrattori di cui al comma 2 dell'articolo 3 del Bando (e in caso affermativo indicare quale/i).</i> <i>Il progetto A(rt)LIVE nel suo percorso lungo il percorso del Fiume Nera tocca nello specifico cinque attrattori riconosciuti dalla regione Umbria .</i> <u>Comune di Polino</u> - potenziamento Museo Appennino Umbro- Valorizzazione Faggeta Secolare - Recupero Ceppi di Confine. <u>Comune di S.Anatolia di Narco</u> - Museo della Canapa. <u>Comune di Preci</u> - Allestimento di documentazione e di visita sulla storia della chirurgia preciana nei locali dell'ex Chiesa di S.Caterina.																														
VALUTAZIONE DI IMPATTO E SOSTENIBILITÀ	<i>Specificare, se presenti:</i> - effetti sull'occupazione diretta e indiretta; - rapporti con altre imprese appartenenti alle filiere culturali, turistiche, sportive e dei prodotti tradizionali e tipici (clienti/fornitori); - attenzione alla sostenibilità ambientale (utilizzo risorse, materiali riciclabili, etc.); - durata nel tempo degli effetti; - sostenibilità finanziaria (costi di mantenimento a regime, eventuale provenienza delle fonti di finanziamento) Per il progetto A(rt)LIVE si è scelto, come si evince dalle azioni descritte del punto sopra di realizzare un documento di Valutazione di Impatto con l'obiettivo di analizzare ed identificare gli elementi vincenti del progetto in ambito di ricaduta sul territorio e le eventuali criticità. Riteniamo questo documenti di forte importanza, il concetto di impatto sociale applicato all'arte e alle attività culturali e della sua misurazione è un campo di studi solo recentemente indagato. I primi studi in questo ambito risalgono all'inizio degli anni 90', in particolare in area anglosassone con l'avvento della nuova stagione politica laburista. Più vastamente si è approfondito il campo della possibilità di impatto economico, che non è affatto slegato dall'impatto sociale, ma se ne differenzia, come precedentemente enunciato. La misurazione dell'impatto, sarà strutturata in modalità lineare e																														

	comprensibile, che possa aiutare il gruppo di progetto, gli enti pubblici le organizzazioni profit e sociali per misurare il cambiamento che generano sulle condizioni di vita delle persone. Per superare i diversi ostacoli insiti nel processo di misurazione, che impediscono una rilevazione puntuale e motivata di tutti i cambiamenti generati dalle attività realizzate, si propone l'adozione di un processo comune, articolato in sei fasi 1. Definizione dell'ambito di analisi 2. Mappatura e coinvolgimento degli stakeholder 3. Comprensione del processo di cambiamento 4. Misurazione e scelta degli indicatori 5. Valutazione dell'impatto: attribuzione 6. Comunicazione dei risultati e apprendimento La promozione culturale del territorio è stata pensata per favorire un ritorno turistico sullo stesso, quindi una necessità di personale per sopperire alle richieste. Promuovendo le diverse località verranno incentivate tutte quelle risorse che di fatto diventano il motivo di viaggio del turista e escursionista. Focalizzeremo per lo sviluppo occupazionale le caratteristiche della unicità (Dolomiti, Venezia), non riproducibilità (sono risorse scarse) e non vendibilità (spesso sono risorse pubbliche). Ruotano in maniera indiretta intorno al progetto tutti quei servizi necessari per rendere le risorse primarie flessibili: bar, ristoranti, alberghi, negozi; che vedendo aumentare la richiesta di fruitori avranno necessità anche loro di personale, ricadendo positivamente a livello occupazionale sul territorio. Grazie all'attività conoscitiva del territorio e agli incontri già effettuati, si sono instaurate con molte attività presenti relazioni importanti e consolidate es. Centro rafting di Arrone, Forno Argenti, Associazione Be Green di Arrone, Country House Pucci di Ferentillo. La durata degli effetti nel tempo è esponenziale. Il progetto A(rt)LIVE a chiusura verrà poi esportato per promuovere in Italia e nel Mondo la Valle del Nera proiettando le immagini e riproponendo le mostre nelle altre regioni e nelle altre Nazioni, grazie alle relazioni con le ambasciate e gli Enti esteri. Conclusa la sessione finale di Preci con l'evento finale, dove saranno presenti tutti gli stakeholder, il Format verrà esportato e ampliato rendendo così ancor più sostenibile l'iniziativa, perché possono essere anche loro soggetti diretti finanziariamente per la promozione sia enti pubblici che privati.
GRADO DI INNOVATIVITÀ DEL PROGETTO	<i>Descrivere l'apporto del progetto in termini di innovazione di prodotto/servizio, di processo e di gestione nel campo delle attività culturali e creative.</i> L'introduzione della tecnologia nei luoghi di cultura dovrebbe essere frutto di una visione strategica: il suo ruolo deve essere quello di avvicinare il fruitore all'oggetto d'arte, per questo non può esserci competizione attenta tra gli stimoli – si deve evitare, cioè, l'overload di sollecitazioni nei confronti del visitatore – e l'eventuale presenza di dispositivi hi-tech deve essere funzionale all'esperienza di visita, deve aggiungere qualcosa e risultare gratuita. Il corollario è che si può puntare sulla qualità: la tecnologia nei musei e negli altri luoghi di cultura deve essere visibile e fruibile a tutti. Le mostre utilizzano la tecnologia SENSORY4™, un sistema unico che incorpora oltre 50 proiettori ad alta definizione, grafica multicanale e suono surround che creano uno degli ambienti multischermo più coinvolgenti al mondo. 3000 immagini di grandi dimensioni, chiare e cristalline, proiettate su schermi e superfici che esaltano l'originalità dello spazio espositivo.

IL PROPONENTE DOVRÀ INOLTRE INDICARE:

PROFESSIONALITÀ COINVOLTE NEL PROGETTO (TEAM AZIENDALE)	<i>Indicare il personale che lavorerà al progetto, esperienza (CV allegati), ruoli, eventuali collaboratori e fornitori qualificati (allegare documentazione)</i> Il personale coinvolto prevede diverse figure come, i un cameraman, un addetto stampa, un ufficio progettazione incaricato anche alle attività di monitoraggio costruzione del sito. Saranno inoltre previste attività di divulgazione e promozione svolte da un ufficio promozione. Nel progetto sono allegati i Curriculum Vitae delle professionalità coinvolte ognuno di essi selezionato in base alle loro altissime competenze.
COMPONENTE GIOVANILE	<i>Dichiarare se nella compagine societaria dell'impresa proponente sono prevalenti le persone di età inferiore a 35 anni.</i>
EQUILIBRIO DI GENERE	<i>Dichiarare se i soggetti proponenti rispettano l'equilibrio di genere, con riferimento ai titolari, amministratori /soci/azionisti/consiglieri.</i>

IL REFERENTE OPERATIVO PER IL PROGETTO: Ettore Bertolini

CONTATTI: e-mail grifetto.88@tiscali.it cell. 334 95 24 846

PEC ettorebertolini@pec.it

SOTTOSCRIZIONE

Rappresentante legale

Luogo e data Perugia 23/04/2021