



**AVVISO PUBBLICO  
"L'IMPRESA FA CULTURA"**

**ALLEGATO A Mod. 09  
FORMULARIO DI PRESENTAZIONE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE**

**Descrizione del Soggetto proponente**

Forma singola <input checked="" type="checkbox"/>		Forma associata <input type="checkbox"/>		<i>(barrare la casella che interessa)</i>
Denominazione	TIME 4 FUN SRL			
Natura giuridica	SOCIETA' A RESPONSABILITA' LIMITATA			
C.F./P. IVA	12433301004			
Sede legale	Via	Via Pietro Fedele	n.	40
	Città	ROMA	CAP	00179
Sede operativa	Via	Rubicone	n.	42
	Città	Roma	CAP	00198
Legale rappresentante	Nome	LORENA	Cognome	PETRONICI
	<i>(per aggregazioni non stabili indicare il rappresentante dell'aggregazione costituita o costituenda)</i>			
Referente del progetto	Nome	Claudio	Cognome	Panadisi
	Tel.	3920405458	Cell.	3920405458
	e-mail	c.panadisi@time4fun.it	PEC	time4fun@pec.it

Curriculum aziendale del/i proponente/i:  
*(descrivere sinteticamente le caratteristiche del soggetto proponente e le principali esperienze maturate. Per i soggetti in aggregazione non stabile la descrizione deve essere ripetuta per ognuno dei soggetti componenti. - max 20 righe per soggetto)*

Soggetto proponente – Time4Fun (20 righe)  
Time4Fun, nasce nel maggio 2013 dall'incontro tra 2 illuminati e capaci professionisti: Pier Carlo Zanco e Claudio Panadisi. In soli 5 anni ha raggiunto il proprio obiettivo: diventare la prima realtà di Edutainment d'Italia, settore in cui ha creduto fin dal principio e di cui può, ad oggi, essere considerata leader indiscusso. Time4Fun è cresciuta in fretta nel settore del Touring Exhibitions di livello internazionale, tramite la realizzazione di mostre itineranti che le hanno permesso di assestarsi dal 2017 su 600 mila visitatori l'anno con varie mostre nelle maggiori città italiane anche in contemporanea. È quindi diventato un primario operatore culturale con un fatturato di oltre 6 mln. di euro. Quale attività stabile, in aggiunta, gestisce a Roma un museo privato ed un'area archeologica. Time4Fun nel 2017 si è così posizionata al 10° posto nella classifica TOP 30 dei Musei più visitati d'Italia, davanti a Palazzo Pitti, Galleria Borghese e Villa D'Este. Un risultato unico. Oltre all'intuito di aver puntato su mostre di Edutainment un mix tra didattica ed intrattenimento, l'abilità di Time4Fun è stata anche quella di trovare location particolari, riqualificarle e lanciarle. Trattasi di siti



Unione europea



REGIONE  
LAZIO



abbandonati o in fase di start up che, grazie all'attività di Time4Fun, sono poi divenute delle realtà dedicate alla cultura. L'impegno maggiore è stato nello start up di GUIDO RENI DISTRICT, un complesso di ex caserme abbandonate, in cui, dopo una importante ristrutturazione, Time4Fun insieme ad altri imprenditori, ha creato il primo polo di Edutainment d'Europa, per cronologia e flussi, con oltre 100 mila visitatori/mese. Il segreto del successo riscosso da Time4Fun sta nell'aver puntato sull'Edutainment e su una tipologia di prodotto "family", un cocktail di contenitori e contenuti, sapientemente mixati predisposti per garantirne la fruizione da parte di un pubblico variegato, adulti e bambini. Altra grande intuizione di Time4Fun sono le mostre multimediali, che hanno lo straordinario vantaggio di inglobare il visitatore nell'arte, trasformandolo da semplice spettatore ad attore. Immagini giganti, fotografie, video onirici e non, con l'aggiunta di musiche, odori, set costruiti appositamente, e serate a tema, sono gli elementi caratterizzanti che hanno permesso di esporre i capolavori dei grandi maestri in modo fruibile per tutti; Van Gogh Alive, Impressionisti Francesi, Klimt Experience ne sono un esempio. Time4Fun ha il riconosciuto merito di aver creato una nuova forma di arte a metà tra una mostra tradizionale e uno show ed a metà tra la cultura tradizionale e quella contemporanea.



### Titolo del progetto

Necropoli : Tuscania perduta

### Descrizione del progetto

(specificare il "luogo della cultura"/"luoghi della cultura" al quale/ai quali si riferisce la proposta progettuale e la tipologia di intervento)

Il progetto di investimento che la Time4Fun intende sviluppare è incentrato sulla valorizzazione di un "luogo della cultura", ovvero un'area archeologica, la necropoli della Peschiera, che rientra nel sistema di valorizzazione del patrimonio culturale regionale Città di Etruria, ovvero l'insieme delle testimonianze archeologiche della cultura etrusca, disseminate nel medio e alto Lazio, che nella sua unicità rappresenta per la Regione un patrimonio vasto, di grande valore e di richiamo internazionale. A nord della città di Tuscania sorge la necropoli etrusca della Peschiera, immersa nell'antica Etruria meridionale oggi chiamata Tuscia. Aperta al pubblico, la necropoli è stata poi abbandonata; l'intera area di proprietà di privati, è stata oggetto nel 2018 di un accordo siglato tra l'amministrazione comunale, l'associazione Gruppo Archeologico Città di Tuscania e i proprietari della necropoli. Tale accordo prevede, appunto, il recupero e la valorizzazione del sito archeologico. L'idea progettuale che la Time4Fun intende presentare in questa sede, in partnership con il Gruppo Archeologico Città di Tuscania e il Centro interdipartimentale Saperi&Co dell'Università Sapienza di Roma, si inserisce nel contesto progettuale appena descritto e propone un programma di investimenti che favorisca una rinascita del sito archeologico etrusco. Il progetto è volto alla promozione del patrimonio culturale del sito archeologico e quindi delle specificità del territorio attraverso l'applicazione di una metodologia che sfrutti le nuove tecnologie per garantire ai visitatori esperienze culturali dinamiche, coinvolgenti e, allo stesso tempo, educative.

<b>Tipologie di intervento</b> <i>(barrare accanto agli interventi previsti)</i>	
lo sviluppo di contenuti culturali nel settore audiovisivo; la produzione audiovisiva; lo sviluppo di software, prodotti editoriali e servizi nel settore multimediale; la realizzazione di archivi e di videoteche digitali	<input checked="" type="checkbox"/>
lo sviluppo di tecniche e modelli innovativi attraverso i quali comunicare, promuovere o migliorare la fruizione del patrimonio culturale e dei servizi turistici	<input checked="" type="checkbox"/>
la realizzazione di plastici, l'impiego di tecnologie di rilievo, la modellazione e stampa 3D, i prodotti di realtà virtuale o aumentata, per ampliare l'accessibilità a particolari utenze, con specifica attenzione a persone con disabilità	<input checked="" type="checkbox"/>
lo sviluppo di software e di servizi nel settore multimediale	<input checked="" type="checkbox"/>
la produzione di eventi e performance artistiche	<input type="checkbox"/>



Unione europea



REGIONE  
LAZIO



### Smart Specialisation Strategy

(indicare la coerenza con le Aree di Specializzazione (AdS) della Smart Specialisation Strategy (RIS3) regionale e le relative Tematiche prioritarie)

Aree di Specializzazione (AdS) della Smart Specialisation Strategy (RIS3) regionale	Tematiche prioritarie delle Aree di Specializzazione (AdS) (barrare alle Tematiche coerenti con la proposta progettuale)		
Beni culturali e tecnologie della cultura	Innovation ecosystems of digital cultural assets (Scope: Support and promote access and reuse of cultural heritage resources)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tecnologie per la digitalizzazione e la classificazione</li> </ul>	<input type="checkbox"/>
	Communication and dissemination platform	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ new media &amp; storytelling/storyguide/ audiovisual guide</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ICT: Augmented Reality</li> </ul>	<input type="checkbox"/>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ virtual museum, social museum, participatory museum, Qr-code, marked images, NFC, indoor geolocalization</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Advanced 3D modelling for accessing and understanding European cultural assets	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 3D projection mapping</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ realtà virtuale: tecnologie immersive interattive, motion/body tracking, gesture control</li> </ul>	<input type="checkbox"/>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 3D imaging &amp; simulation</li> </ul>		<input checked="" type="checkbox"/>	
Industrie creative e digitali	New Forms of Innovation	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ sviluppo, produzione e distribuzione di cross-media</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ post-produzione digitale</li> </ul>	<input checked="" type="checkbox"/>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ spettacolo digitale</li> </ul>	<input type="checkbox"/>



Unione europea



REGIONE  
LAZIO



Descrizione del progetto (massimo 5 cartelle): (indicare: destinatari - obiettivi, congruenza rispetto all'azione oggetto dell'Avviso e nessi logici tra i contenuti della proposta, gli obiettivi e le diverse azioni, localizzazione degli interventi, fasi operative nel dettaglio, metodologie, legami con i "luoghi della cultura", settori potenzialmente interessati, dinamiche di mercato e coerenza con le AdS)

### **Ratio dell'idea progettuale e ispirazione**

A nord della città di Tuscania sorge la necropoli etrusca della Peschiera, immersa nell'antica Etruria meridionale oggi chiamata Tuscia. Il territorio, come noto, è ricco delle maggiori testimonianze archeologiche e paesaggistiche della cultura etrusca nel Lazio, un patrimonio dal valore unico che negli anni ha ricevuto importanti riconoscimenti a livello nazionale ed internazionale.

Nella prima fase arcaica, Tuscania fa certamente parte del territorio di Tarquinia, la cui influenza culturale si evidenzia nell'uso frequente e massiccio delle tombe ogivali con fenditura superiore o a camera assiali; l'uso contemporaneo di tombe a dado e semidado inserisce Tuscania nella cosiddetta cultura delle tombe rupestri di prima fase arcaica. La necropoli della Peschiera è di origine arcaica con datazione tra il VII ed il VI secolo a.C., anche se poi fu usata fino all'epoca romana. Aperta al pubblico, la necropoli è stata poi abbandonata; l'intera area di proprietà di privati, è stata oggetto nel 2018 di un accordo siglato tra l'amministrazione comunale, l'associazione Gruppo Archeologico Città di Tuscania e i proprietari della necropoli. L'intesa ha posto le basi per un progetto di recupero e valorizzazione di una delle aree archeologiche più affascinanti del mondo etrusco. Il progetto, di natura totalmente volontaristica, prevede la ripulitura, la messa in sicurezza e la riapertura ai visitatori della necropoli e lo scopo è quello di realizzare un percorso storico-archeologico e naturalistico, tramite un forte connubio tra storia e natura, all'interno dello scrigno ambientale della riserva naturale di Tuscania. L'obiettivo del progetto di recupero è la creazione di un polo archeologico di primo piano in ambito regionale. La road map delle attività di recupero e valorizzazione, frutto di una proficua cooperazione tra soggetti pubblici e privati, prevede la riapertura della necropoli ai visitatori ad inizio 2020.

L'idea progettuale che la Time4Fun intende presentare in questa sede, in partnership con il Gruppo Archeologico Città di Tuscania, il Distretto Tecnologico dei Beni e Attività Culturali (DTC) – Università degli studi della Tuscia e Il Centro interdipartimentale SAPERi&Co dell'Università Sapienza di Roma, si inserisce nel contesto progettuale appena descritto e propone un programma di investimenti che favorisca una rinascita del sito archeologico etrusco.

La Time4Fun si pone l'obiettivo di coniugare il potenziale turistico-culturale della necropoli della Peschiera con la propria comprovata capacità di dotare di nuova linfa strutture e luoghi per troppo tempo dimenticati. Il successo e i riconoscimenti ottenuti dallo sviluppo di analoghe iniziative garantiscono alla Time4Fun le competenze necessarie per l'implementazione di un progetto che mira alla promozione della riapertura della necropoli della Peschiera, applicando un sistema integrato di strumenti e intuizioni diventato ormai marchio di fabbrica della Time4Fun.

Il progetto è volto alla promozione del patrimonio culturale del sito archeologico e quindi delle specificità del territorio attraverso l'applicazione di nuove tecnologie poste al servizio dei visitatori. È ormai assodato che l'impiego di innovativi supporti informatici nella valorizzazione e fruizione delle opere d'arte e dei siti culturali possa rappresentare una vera e propria rivoluzione nel settore dei Beni Culturali; negli anni è stato possibile sviluppare un nuovo approccio alla comprensione del ricco patrimonio culturale di cui l'Italia dispone, attraverso l'ausilio delle nuove tecnologie multimediali, mediante lo sviluppo di percorsi di visita virtuali e interattivi che rientrano appieno nella diffusa pratica del cosiddetto "Edutainment", ovvero una forma di intrattenimento finalizzata sia alla trasmissione di conoscenze sia a generare divertimento.

### **Congruenza rispetto all'azione oggetto dell'Avviso**

L'idea progettuale della Time4Fun si inserisce appieno nel quadro delle finalità e delle azioni previste dell'Avviso e risponde all'esigenza di promuovere i luoghi della cultura del Lazio attraverso l'uso di nuove tecnologie, scommettendo sulle potenzialità dell'innovazione collegata ai territori. In particolare, il progetto di investimento che la Time4Fun intende sviluppare è incentrato sulla valorizzazione di un "luogo della cultura", ovvero un'area archeologica, la necropoli della Peschiera, che rientra nel sistema di valorizzazione del patrimonio culturale regionale Città di Etruria, ovvero l'insieme delle testimonianze archeologiche della cultura etrusca, disseminate nel medio e alto Lazio, che rappresenta per la Regione un patrimonio vasto, di grande valore e di richiamo internazionale. E' dunque indiscussa la congruenza della proposta progettuale con l'azione oggetto dell'Avviso, vista



Unione europea



REGIONE  
LAZIO



anche la fondamentale importanza del ruolo riconosciuto all'azione imprenditoriale come volano per lo sviluppo dell'economia del territorio, attraverso la valorizzazione dei beni culturali.

#### **Obiettivi, destinatari e diverse azioni connesse alla realizzazione del programma**

Come già evidenziato nel nord di Toscana vi è una Necropoli che, prima aperta al pubblico, è abbandonata dal 2000; in quanto a provenienza ed appartenenza risulta essere di privati e risulta comunemente conosciuta come Necropoli della Peschiera. Recentemente è stato varato un piano di recupero e rivalorizzazione della Necropoli. I lavori dovrebbero terminare a maggio -giugno 2019, con presumibile riapertura al pubblico ad inizio 2020.

Il leit-motiv dell'idea progettuale attiene, nella sua essenza, alla progettazione ed implementazione di iniziative di promozione in grado di accompagnare il processo di riapertura della necropoli, riavviata a nuova vitalità anche per il tramite delle iniziative in atto e sopra descritte. Le iniziative promozionali si sostanzieranno, nei fatti, nella implementazione di servizi ad elevata connotazione tecnologica, con una durata globale del progetto di mesi 12.

Le attività promozionali, così come progettate e strutturate, tenderanno ad inserire la promozione del rilancio della Necropoli innestandolo in un percorso finalizzato alla valorizzazione di Toscana nella sua globalità. Infatti, di concerto con la Pro- loco, i visitatori saranno fatti confluire all'interno di Palazzo Giannotti, palazzo storico, dove ha sede l'Associazione che è partner del progetto, la "Gruppo Archeologico di Toscana". All'interno della sede i visitatori potranno ammirare un plastico 3D tramite tecnologia hw dedicata. In misura connessa e correlata avrà poi inizio il tour della città che, appunto, dovrà culminare nella visita della necropoli, alla quale dovrà essere data ovvia centralità nell'architettura progettuale. In loco saranno resi disponibili i tablet che dovranno fungere da videoguida, con contenuti appositamente redatti e video appositamente girati, tra i quali panoramiche con drone della città. Le videoguide saranno dotate di un pacchetto grafico ad hoc. Nella Necropoli saranno disponibili anche specifici QR Code per leggere, o via tablet, o via proprio cellulare, i principali Point of Interest della Necropoli.

Le iniziative di promozione transiteranno pertanto attraverso:

- progettazione di interventi congiunti e coordinati di veicolazione dei siti di interesse;
- innestamento del percorso di promozione specifico della necropoli all'interno di un percorso atto ed idoneo a promuovere Toscana "nella sua globalità";
- ancoramento delle iniziative promozionali a soluzioni tecnologicamente avanzate e non presenti in loco, con un chiaro profilo innovativo dell'approccio di fondo, garantito dall'esperienza di Time4Fun e delle collaborazioni dedicate e assicurate dall'OdR coinvolto quale partner;
- cointeressamento all'iniziativa di partner dedicati in grado di facilitare l'innalzamento del livello di interesse da parte dell'utenza verso la Necropoli, nel quadro di un crescente appeal dell'iniziativa.

I destinatari delle attività progettuali appartengono alle seguenti categorie:

- gruppi di scolaresche che accedono alla necropoli per soddisfare un input incardinato sul programma didattico
- visitatori mossi dalla necessità di approfondire specifiche tematiche o migliorare la propria formazione culturale.
- studiosi e specialisti del settore, ivi compresi gli archeologi

Trattasi di utenza particolarmente variegata, contraddistinta da un potenziale rilevante flusso e in grado di valorizzare, essa stessa, l'iniziativa, ove ad esempio gli studiosi attratti dall'iniziativa potranno facilmente veicolare l'immagine del sito nella versione sottoposta a rivalizzazione.

#### **Localizzazione degli interventi**

In epoca etrusca Toscana fu al centro di un vasto territorio in cui sorsero villaggi e piccoli insediamenti, come testimoniano le numerose necropoli rinvenute in questa zona. La città, anticamente legata alla vicina Tarquinia, conobbe il suo maggiore splendore in età tarda etrusca, tra il IV e il II sec. a. C., epoca a cui si fa risalire la sistemazione della via Clodia. Tra le necropoli più importanti ci sono quelle di Ara del Tufo, di Casa Galeotti, di Madonna dell'Olivio, della Peschiera e di Pian di Mola, oltre ad una serie di piccole necropoli su tutto il territorio intorno alla vecchia acropoli che sorgeva dove oggi si trovano il colle di San Pietro e l'omonima chiesa.

I sepolcri sono principalmente del tipo rupestre, ad uno o più vani, ma sono presenti quasi tutti i tipi di tombe: da



Unione europea



REGIONE  
LAZIO



quelle a pozzo con urna cineraria a quelle a dado, a forma di vera e propria casa.

Ai fini della presente trattazione si evidenzia la centralità della necropoli etrusca della Peschiera a nord della città di Tuscania, immersa nell'antica Etruria meridionale oggi chiamata Tuscia. Il territorio, come noto, è ricco delle maggiori testimonianze archeologiche e paesaggistiche della cultura etrusca nel Lazio, un patrimonio dal valore unico che negli anni ha ricevuto importanti riconoscimenti a livello nazionale ed internazionale.

Nella prima fase arcaica, Tuscania fa certamente parte del territorio di Tarquinia, la cui influenza culturale si evidenzia nell'uso frequente e massiccio delle tombe ogivali con fenditura superiore o a camera assiali; l'uso contemporaneo di tombe a dado e semidado inserisce Tuscania nella cosiddetta cultura delle tombe rupestri di prima fase arcaica. La necropoli della Peschiera è di origine arcaica con datazione tra il VII ed il VI secolo a.C., anche se poi fu usata fino all'epoca romana. Aperta al pubblico, la necropoli è stata poi abbandonata; l'intera area di proprietà di privati, è stata oggetto nel 2018 di un accordo siglato tra l'amministrazione comunale, l'associazione Gruppo Archeologico Città di Tuscania e i proprietari della necropoli. L'intesa ha posto le basi per un progetto di recupero e valorizzazione di una delle aree archeologiche più affascinanti del mondo etrusco. Il progetto, di natura totalmente volontaristica, prevede la ripulitura, la messa in sicurezza e la riapertura ai visitatori della necropoli e lo scopo è quello di realizzare un percorso storico-archeologico e naturalistico, tramite un forte connubio tra storia e natura, all'interno dello scrigno ambientale della riserva naturale di Tuscania. L'obiettivo del progetto di recupero è la creazione di un polo archeologico di primo piano in ambito regionale. La road map delle attività di recupero e valorizzazione, frutto di una proficua cooperazione tra soggetti pubblici e privati, prevede la riapertura della necropoli ai visitatori ad inizio 2020.

L'idea progettuale che la Time4Fun intende presentare in questa sede, in partnership con il Gruppo Archeologico Città di Tuscania e gli OdR coinvolti quale realistico supporto tecnico specialistico, si inserisce nel contesto progettuale appena descritto e propone un programma di investimenti che favorisca la rinascita del sito archeologico etrusco e ne amplifichi la fruibilità. Anche al fine di focalizzare la forte attualità della rivitalizzazione del sito e l'attendibilità dei partner prescelti e coinvolti si evidenzia che il 1 marzo il Gruppo Archeologico Città di Tuscania ha partecipato, quale unica associazione della Provincia di Viterbo attiva nella tutela, nella salvaguardia e nella valorizzazione del patrimonio culturale, al tavolo tecnico promosso dal Ministero dei Beni e delle Attività Culturali presso la Biblioteca Nazionale Centrale di Roma. È stata un'occasione unica e preziosa per presentare al Ministro l'esperienza di collaborazione sul territorio che il Gruppo Archeologico Città di Tuscania sta costruendo con l'Amministrazione Comunale e gli altri attori coinvolti, al fine di recuperare, tutelare e valorizzare l'area archeologica della necropoli etrusca della Peschiera. Il tavolo tecnico, coordinato dai tecnici e dai consiglieri del Ministro, che ha visto la partecipazione anche della Direzione Nazionale dei Gruppi Archeologici d'Italia, è stata l'occasione per mostrare tutte le potenzialità di una corretta valorizzazione dei siti minori, sia in termini di tutela e conoscenza del patrimonio culturale, sia in termini di occupazione. La ripresa dei lavori nelle piccole aree archeologiche, come la Necropoli della Peschiera, che si distribuiscono capillarmente su tutto il territorio italiano, può costituire il fattore determinante per il rilancio economico del settore. Tale aspetto rappresenta un chiaro fattore leva di un'iniziativa che pare poter poggiare su tratti distintivi di grande rilevanza a finalità progettuali, anche rispetto ad altre proposte similari.

#### **Fasi e metodologie**

Il progetto è articolato nelle seguenti fasi:

- Ricerca e sviluppo (5 mesi a partire da novembre 2019): in questa fase verranno raccolti dati e contenuti necessari alla successiva implementazione degli strumenti tecnologici;
- Attività di progetto (4 mesi): questa fase vedrà la piena fruibilità dell'area archeologica da parte dei visitatori, così come concepita dalla Time4Fun
- Dissemination: questa fase vedrà l'implementazione di attività di diffusione dei risultati del progetto; tale fase è di fondamentale importanza per il successo del progetto e per la sostenibilità dei risultati a lungo termine, nonché per la replicabilità del modello applicato in altri "luoghi della cultura"

Le attività progettuali si sostanzieranno come di seguito riportate:

- A) Progettazione e implementazione di un plastico in ologramma 3D di 4m<sup>2</sup> di diametro;
- Hardware
  - Sviluppo Contenuti (disegno, ricerca)
  - Pacchetto grafico e modelling





Unione europea



REGIONE  
LAZIO



B) Progettazione implementazione di n. 48 videoguide;

- N. 48 tablet/videoguide
- Realizzazione contenuti
- Pacchetto grafico
- Noleggio drone per 3 giorni per effettuare riprese aeree della necropoli
- Montaggio video

C) Inserimento di QR code all'interno della necropoli

- Software e creazione layout
- Sviluppo Contenuti (ricerca, scrittura)

Per quel che attiene il personale coinvolto, il Sig. Claudio Panadisi (CEO di Time4fun) svolgerà attività e funzioni di Capo Progetto; inoltre si prevede l'assunzione di un amministrativo e di una persona cui affidare il coordinamento delle attività in loco. A tal fine, è stato cooptato all'interno del progetto l'archeologo Alessandro Tizii del Gruppo Archeologico di Toscana, del quale si è allegato il CV. Claudio Panadisi è il cofounder di Time4Fun S.r.l. società di consulenza e gestione aziendale, sviluppo progetti, organizzazione e promozione di Entertainment, Eventi che nasce nel Maggio del 2013 dall'unione di professionisti già operanti nei vari settori. Il team di Time4Fun è composto da persone con comprovata esperienza nell'ideazione, produzione, organizzazione, distribuzione e vendita di spettacoli, mostre e di altre forme di intrattenimento in vari settori. Il punto di forza è rappresentato dal team: un gruppo giovane, dinamico e completo in termini di competenze in campo economico, informatico e della comunicazione, con grande esperienza nella produzione, gestione e organizzazione di grandi eventi, web, social marketing, ticketing. Tutto questo supportato da un'adeguata formazione tecnica ed informatica, oltre che da un'ottima conoscenza di sistemi, reti, e lingue, garantendo ai clienti un servizio di eccellenza con un ottimo rapporto qualità prezzo.

In particolare il proponente cura tutto ciò che riguarda:

- booking di artisti, spettacoli e format;
- selezione e scelta delle location per lo svolgimento degli eventi;
- ideazione e realizzazione campagne pubblicitarie e di comunicazione;
- pubbliche relazioni, web social marketing 2.0 e promozione degli eventi;
- realizzazione di software, portali, siti e applicazioni;
- ricerca sponsor e partner;
- servizi e gestione di biglietterie multi sistemi;
- servizio accoglienza, gestione flussi/controllo accessi, staffing e security;
- service palchi, audio, video e luci;
- servizio di tour operator;
- consulenza su permessi, agibilità, SIAE e d'informazioni varie indispensabili per il regolare svolgimento degli eventi.

Un'esperienza, quella delineata, ampiamente variegata e totalmente funzionale rispetto alla preventivata realizzazione del programma.

### **Legami con i luoghi della cultura**

Il legame dell'iniziativa con specifici luoghi della cultura appare evidente e, peraltro, anche amplificabile rispetto alla stretta connessione fra l'iniziativa e la promozione della necropoli in sé. Se infatti la necropoli fungerà da forte fattore di attrattività, la decisione di innestare le attività promozionali della Necropoli all'interno di un percorso di valorizzazione in genere di Toscana non potrà che amplificare il livello di attenzione e, quindi le risultanze finali in termini di presenze. Nel dettaglio, atteso che da avviso pubblico i progetti di investimento dovranno riguardare gli ambiti/tematismi riferiti ai "luoghi della cultura" quali musei, biblioteche e archivi, aree e parchi archeologici, complessi monumentali, (art. 101 del D.lgs 42/2004, Codice dei Beni Culturali) e che la Regione, al fine di concentrare ed ottimizzare le risorse e le azioni messe in campo, ha individuato fra i "luoghi della cultura" sui quali intervenire prioritariamente quelli che:





Unione europea



REGIONE  
LAZIO



- a. ricadono nei sistemi di valorizzazione del patrimonio culturale regionale (Città d'Etruria, Ville di Tivoli, Città di Fondazione come luoghi del contemporaneo, Cammini della Spiritualità, Ostia Antica e Fiumicino, Via Appia Antica), come individuati nelle DGR nn. 385/2015 e 504/2016;
- b. sono compresi nei sistemi museali e nei sistemi bibliotecari riconosciuti dalla Regione Lazio (L.R. 42/1997 e determinazione n. G15171/2018);
- c. riguardano i beni culturali individuati nel programma di valorizzazione Art Bonus-Regione Lazio (Legge 29 luglio 2014, n. 106 e s.m.i. recepita con DGR n. 678 del 15 novembre 2016).

Appare evidente il legame dell'iniziativa, in particolare, con Tuscania quale città dell'Etruria e delle necropoli, fra le quali, appunto, la Necropoli della Peschiera

#### **Settori potenzialmente interessati**

Il progetto vanta una trasversalità nell'approccio e nelle competenze ad esso ascritte chiara e tangibile. Una varietà che coinvolge sia il lato "offerta" che il lato "domanda".

Dal lato dell'offerta i settori interessati sono molteplici: da quello del marketing, a quello del turismo, passando attraverso l'ambito ICT e l'ambito audio-video, anche nelle sue sfaccettature e implicazioni tecnologicamente più all'avanguardia. Il profilo stesso del soggetto proponente amplifica tale varietà e trasversalità di comparti coinvolti.

Dal lato della domanda risulta evidente che il progetto possa incontrare il favore di portatori d'interesse appartenenti a svariati macro - comparti / target: da quello associativo, vuoi per la presenza di partner aventi il profilo del tipo di quello dell'associazione coinvolta, a quello libero professionale, ove si pensi al coinvolgimento di esponenti e studiosi appartenenti al mondo dell'archeologia, transitando attraverso quello istituzionale e appartenente al sistema della ricerca. Una matrice così variegata di interesse sottostanti e retrostanti non può che fungere da volano rispetto alla validità intrinseca di un'iniziativa che poggia la propria valenza proprio a partire dalla tipicità degli apporti e degli interessi che potrà suscitare nell'utenza di immediato riferimento.

#### **Coerenza con l'AdS**

La proposta progettuale risulta essere in coerenza con le Ads "Beni culturali e tecnologie della cultura" laddove la Time4Fun elabora un piano di investimenti incentrato sull'implementazione di strumenti tecnologici innovativi al servizio dei visitatori della necropoli. In particolare, la proponente ha individuato delle tecnologie che rientrano nelle seguenti macro-categorie:

- Piattaforme di comunicazione e disseminazione:
  - museo virtuale, museo social, museo partecipativo, codice QR, immagini contrassegnate, NFC, geolocalizzazione interna
  - new media storytelling / storyguide / guida audiovisiva
- Modellazione 3D avanzata per l'accesso e la comprensione delle risorse culturali europee:
  - Mappatura proiezione 3D
  - Immagini e simulazioni 3D

Inoltre, la proposta investe altresì "Nuove forme di innovazione" laddove intende sviluppare, produrre e distribuire nuove forme di crossmedialità.



Unione europea



REGIONE  
LAZIO



**Innovatività (massimo 2 cartelle) (Metodologia, approcci e organizzazione per l'efficacia nella realizzazione delle attività)**

La consapevolezza della crescente importanza del turismo culturale nel contesto economico italiano spinge alla profusione di un maggior impegno per mantenere ed incrementare lo standard dell'accoglienza nelle strutture museali e nelle aree archeologiche, rendendo le visite un'esperienza sempre più piacevole ed appagante. In questo senso, la tecnologia si rivela un potente alleato, laddove ai classici percorsi di visita dei luoghi della cultura vengono affiancati strumenti multimediali che coinvolgono i visitatori in nuove esperienze di godimento del patrimonio culturale. Da non sottovalutare, poi, che molti giovani, grazie all'utilizzo di un linguaggio attuale e immediato come quello fornito dalla tecnologia, sono maggiormente stimolati ed hanno l'occasione di avvicinarsi più facilmente ad un qualcosa che finora è stato percepito come distante e privo di attrattiva.

A fronte di tali considerazioni, la Time4Fun intende realizzare un progetto che contenga tutti gli elementi necessari a rendere il sito archeologico della necropoli della Peschiera un luogo attrattivo, dinamico e innovativo. La metodologia che si intende applicare riprende l'antico motto latino "ludendo docere": educare e far socializzare le persone tramite momenti incastonati all'interno di altre forme di intrattenimento, in questo caso rappresentati dall'utilizzo di strumenti multimediali di vario tipo durante le visite al sito archeologico.

La presenza sul mercato di nuove tecnologie favorisce l'intensificarsi di esperienze all'interno dei luoghi della cultura sempre più significative, arricchendo il patrimonio di ogni percorso culturale e avvicinando le diverse tematiche e target di pubblico sempre più diversificati.

Naturalmente lo scopo di questo intervento attiene all'incremento del bacino d'utenza della necropoli della Peschiera, con il coinvolgimento di quelle fasce di visitatori che ritengono il valore aggiunto conferito dall'innovazione tecnologica uno spunto incentivante alla fruizione totale dei beni culturali presenti sul territorio, migliorando sostanzialmente e quantitativamente le informazioni che troppo spesso segnaletica e pannellistica impiegate in ambito museale non sono in grado di assicurare. L'offerta tecnologica allo stato attuale permette di operare sulle singole aree d'interesse in maniera differenziata, lasciando ad ogni aspetto informativo presente nell'area archeologica una propria forma di comunicazione.

Dal lato degli strumenti tecnologici il progetto ideato intende avvalersi dei seguenti elaborati informatici:

- A. progettazione e implementazione di un plastico in ologramma 3d di 4m<sup>2</sup> di diametro;
- B. progettazione implementazione di n. 48 videoguide;
- C. inserimento di QR code all'interno della necropoli.

L'innovatività del progetto è data indubbiamente dai prodotti tecnologici inseriti nell'area archeologica, intesi come strumenti innovativi che garantiscono un maggior coinvolgimento dei visitatori; inoltre, l'innovatività della proposta progettuale è intesa anche e soprattutto come "implementazione di un processo", di un "nuovo metodo organizzativo" che rinnovi le relazioni e le collaborazioni tra Enti e Aziende a finalità promozionali rispetto a siti d'interesse preventivamente selezionati, creando, quindi, un processo evolutivo che evidenzia come le sinergie tra pubblico e privato siano fondamentali e necessarie quando sono finalizzate alla valorizzazione di un bene comune: il Bene Culturale. La valorizzazione del patrimonio culturale rappresenta d'altronde una sfida formidabile per ogni comunità, resa ancor più complessa dalla scarsità di risorse con cui spesso ci si deve confrontare. E' il caso delle periferie della cultura, ossia di quei contesti socio-spaziali lontani dai tradizionali canali artistici, vuoi perché geograficamente dislocati in maniera tale da renderne non agevole la fruibilità, vuoi perché contraddistinti da uno stato di degrado che ne inibisce la fruibilità stessa, in cui alla necessità di tutelare i beni culturali si accompagna giocoforza la volontà di riconoscersi in essi in quanto rappresentativi della cultura locale. La conoscenza del proprio patrimonio e la capacità di individuare i percorsi di gestione della cultura sono condizioni fondamentali per la valorizzazione e la promozione del patrimonio stesso, imponendo, dunque, la necessità di elaborare metodologie analitiche volte a legittimare gli interventi a sostegno dei beni culturali, individuandone le tipologie più appropriate, ricorrendo anche alle tecnologie maggiormente all'avanguardia al fine di sancirne, anzitutto, una adeguata promozione.



Unione europea



REGIONE  
LAZIO



**Soggetti coinvolti** (massimo 1 cartella) (Partenariato, partnership con istituzioni e network nazionali ed internazionali)

**Soggetto proponente**

Time4Fun, nasce nel maggio 2013 dall'incontro tra 2 illuminati e capaci professionisti: Pier Carlo Zanco e Claudio Panadisi. In soli 5 anni ha raggiunto il proprio obiettivo: diventare la prima realtà di Edutainment d'Italia, settore in cui ha creduto fin dal principio e di cui può, ad oggi, essere considerata leader indiscusso. Time4Fun è cresciuta in fretta nel settore del Touring Exhibitions di livello internazionale, tramite la realizzazione di mostre itineranti che le hanno permesso di assestarsi dal 2017 su 600 mila visitatori l'anno con varie mostre nelle maggiori città italiane anche in contemporanea. È quindi diventato un primario operatore culturale con un fatturato di oltre 6 mln. di euro. Quale attività stabile, in aggiunta, gestisce a Roma un museo privato ed un'area archeologica. Time4Fun nel 2017 si è così posizionata al 10° posto nella classifica TOP 30 dei Musei più visitati d'Italia, davanti a Palazzo Pitti, Galleria Borghese e Villa D'Este. Un risultato unico. Oltre all'intuito di aver puntato su mostre di Edutainment un mix tra didattica ed intrattenimento, l'abilità di Time4Fun è stata anche quella di trovare location particolari, riqualificarle e lanciarle. Trattasi di siti abbandonati o in fase di start up che, grazie all'attività di Time4Fun, sono poi divenute delle realtà dedicate alla cultura. L'impegno maggiore è stato nello start up di GUIDO RENI DISTRICT, un complesso di ex caserme abbandonate, in cui, dopo una importante ristrutturazione, Time4Fun insieme ad altri imprenditori, ha creato il primo polo di Edutainment d'Europa, per cronologia e flussi, con oltre 100 mila visitatori/mese. Il segreto del successo riscosso da Time4Fun sta nell'aver puntato sull'Edutainment e su una tipologia di prodotto "family", un cocktail di contenitori e contenuti, sapientemente mixati predisposti per garantirne la fruizione da parte di un pubblico variegato, adulti e bambini. Altra grande intuizione di Time4Fun sono le mostre multimediali, che hanno lo straordinario vantaggio di inglobare il visitatore nell'arte, trasformandolo da semplice spettatore ad attore. Immagini giganti, fotografie, video onirici e non, con l'aggiunta di musiche, odori, set costruiti appositamente, e serate a tema, sono gli elementi caratterizzanti che hanno permesso di esporre i capolavori dei grandi maestri in modo fruibile per tutti; Van Gogh Alive, Impressionisti Francesi, Klimt Experience ne sono un esempio.

**Partner di progetto**

- Il Gruppo Archeologico Città di Tuscania è un'organizzazione volontaristica con una mission volta alla tutela, salvaguardia, studio e valorizzazione del patrimonio culturale di Tuscania e dei comuni limitrofi. Si tratta di un'associazione molto attiva nel territorio, protagonista di una serie di iniziative che coinvolgono sempre un gran numero di volontari, tra cittadini comuni e professionisti del settore dei beni culturali che con le loro competenze arricchiscono le attività sociali conducendo a risultati molto positivi. Tra le attività più importanti poste in essere vi è certamente l'esperienza di collaborazione sul territorio di Tuscania che il Gruppo sta costruendo con l'amministrazione comunale ed altri attori coinvolti al fine di recuperare, tutelare e valorizzare l'area archeologica della necropoli etrusca della Peschiera.

- Il Centro interdipartimentale SAPeri&Co., è una infrastruttura di ricerca e servizi della Sapienza Università di Roma, nata per promuovere l'eccellenza nella ricerca applicata del più grande Ateneo di Europa e per offrire servizi dedicati ad aziende ed enti esterni. SAPeri&Co si propone di partecipare al progetto attivare e stimolare la sinergia:

- Internamente all'Ateneo:

- supportando i migliori ricercatori nell'accesso ad attività interdisciplinari, e ad attrezzature all'avanguardia
- accompagnando i migliori studenti nell'ingresso al mondo del lavoro attraverso la creazione di attività utili a creare occasioni di contatto diretto con il mondo delle aziende.

- Verso l'esterno:

- creando un terreno di incontro e scambio tra il mondo della ricerca pubblica d'eccellenza e quello dell'imprenditoria e del privato.
- Mettendo a disposizione di aziende ed enti pubblici e privati attrezzatura e know-how all'avanguardia in diversi ambiti di ricerca

SAPeri&Co. focalizza le proprie attività sugli ambiti di specializzazione ad alto valore aggiunto del nostro sistema territoriale e del Made in Italy, puntando sui settori maggiormente responsive rispetto alle nuove tecniche di fabbricazione digitale, con particolare attenzione ai settori strategici prioritari del territorio: i Beni Culturali, le Bioscienze, l'Aerospazio, le Energie Rinnovabili, l'Archeologia, etc. Saperi&CO., mette a disposizione le sue expertise multidisciplinari e le proprie competenze nell'ambito delle nuove tecnologie, del design e della user experience, per il progetto Necropoli: Tuscania Perduta, in particolare per le attività legate alle fasi di ricerca & sviluppo, attività di progetto e attività di storytelling e disseminazione.

- Distretto Tecnologico dei Beni e Attività Culturali (DTC) – Università degli studi della Tuscia – i ricercatori del dipartimento del DTC della Tuscia saranno consulenti per quanto concerne il rapporto tra il contesto



Unione europea



REGIONE  
LAZIO



storico/culturale della Necropoli e l'utilizzo della strumentazione tecnologica e informatica all'uopo destinata.

Si sottolinea che la Time4Fun ad oggi ha ricevuto dai soggetti sopra descritti manifestazioni di interesse alla partecipazione della presente proposta al presente progetto.

**Risultati attesi** (massimo 2 cartelle) (descrizione e quantificazione dei risultati e delle ricadute attese a livello di impresa)

La ponderazione delle auspiccate risultanze transita attraverso due differenti scenari di analisi macroscopica:

- risultanze qualitative
- risultanze quantitative

**a) RISULTANZE QUALITATIVE ATTESE**

Per la Time4Fun la realizzazione della presente proposta progettuale ha l'ambizione di produrre un modello replicabile e adattabile ad altri contesti in cui sia necessario valorizzare le specificità del patrimonio culturale attraverso l'applicazione di metodologie incentrate sull'utilizzo di tecnologie innovative, in grado di stimolare il visitatore e includerlo in spazi attivi e multimediali. La possibilità di cooperare alla costruzione di un modello reiterabile rappresenta infatti la prima, indubitabile risultanza attesa a valle del progetto. Come sottolineato anche a livello di Mibac "il patrimonio culturale italiano, unico e inimitabile, è ciò che distingue e caratterizza il nostro Paese. È nostro preciso dovere tutelare i beni storici, artistici, archeologici e paesaggistici che lo costituiscono, così come promuovere la massima diffusione possibile della sua conoscenza. Dobbiamo adoperarci il più possibile per abituare i cittadini a frequentare assiduamente ed amare i musei, le pinacoteche e i monumenti, strada per un'autentica crescita civile, sociale e culturale della nazione. Allo stesso tempo, consapevoli della crescente importanza del turismo culturale nel contesto dell'economia del Paese, dobbiamo impegnarci per mantenere e incrementare dove necessario lo standard dell'accoglienza nelle strutture museali e nelle aree archeologiche, rendendo la visita al museo un'esperienza sempre più piacevole ed appagante per lo spirito. La tecnologia si rivela un potente alleato per raggiungere entrambi gli obiettivi, come ho potuto constatare di persona nei musei dove al classico percorso di visita sono affiancati strumenti multimediali che coinvolgono i visitatori in nuove esperienze di godimento del patrimonio culturale. Da non sottovalutare, poi, che molti giovani, grazie all'utilizzo di un linguaggio attuale e immediato come quello fornito dalla tecnologia, saranno stimolati ed avranno occasione di avvicinarsi più facilmente ad un qualcosa che finora è stato percepito come distante e privo di attrattiva. La ricerca e le innovazioni tecnologiche, inoltre, possono contribuire notevolmente a innalzare il livello di salvaguardia dei beni artistici e archeologici, mettendo a disposizione dei tecnici delle soprintendenze e delle forze dell'ordine strumenti che facilitano l'operato nella tutela del patrimonio culturale". Dare vita ad un modello di approccio innovativo, fondato su conoscenze all'avanguardia, improntato su apporti consenziali di natura trasversale, anche afferenti al sistema della ricerca, rappresenta il volano per la costruzione di un ambiente replicabile, applicabili alle diverse tipologie di beni culturali e traslabile ad altre aree territoriali, a maggior ragione a quelle interessate da percorsi di riqualificazione e rivitalizzazione, in cui l'attrattività deve essere stimolata attraverso la costruzione, appunto, di modelli ad hoc. Nelle intenzioni della Time4Fun vi è pertanto la ferma volontà di creare un prodotto sostenibile, ovvero un progetto che possa essere mantenuto e aggiornato nel tempo, prevedendo anche la possibilità di cedere il progetto all'amministrazione comunale o a soggetti privati intenzionati ad investire a loro volta.

**B) RISULTANZE QUANTITATIVE ATTESE**

A livello di risultanze economiche, la proponente mira ad ottenere un ritorno economico connesso, principalmente, all'incentivazione degli ingressi dei visitatori, nella fattispecie in analisi, alla necropoli, sulla base di accordi preordinati con i soggetti gestori e/o gli stakeholders a diverso titolo interessati dalla conduzione del sito. In termini di ponderazione quantitativa si ipotizza che gli introiti possano essere valorizzati nella misura del 15% degli introiti connessi agli ingressi, in forza della fruizione da parte degli utenti di specifiche tecnologie che avranno una valenza promozionale ed illustrativa al tempo stesso.



Unione europea



REGIONE  
LAZIO



**Criticità** (massimo 1 cartella) (descrivere eventuali criticità che possono essere presenti nelle fasi di realizzazione del progetto e le eventuali azioni necessarie al loro superamento)

Le criticità connesse alla realizzazione concreta dell'iniziativa si legano a doppio nodo alle criticità strutturali del sistema esistente, tra cui spicca il tema della burocrazia, che geneticamente "fiacca" fin dal principio ogni iniziativa sul territorio, spesso connesse all'effettivo riconoscimento del ruolo del terzo settore nel settore, unitamente a quelle che si riconnettono alle rivendicazioni dei professionisti dei beni culturali spesso scarsamente valorizzate, con cui gli operatori del settore come il soggetto proponente debbono confrontarsi. In tal senso risultano auspicabili iniziative di revisione del sistema burocratico che talora blocca ogni progetto virtuoso, come ad esempio le criticità strutturali che minano alla base l'attività delle associazioni di volontariato nel settore archeologico, fondamentali per la nascita, implementazione e alimentazione di progetti di valorizzazioni di siti in fase di pre – degrado o abbandono.

Trattasi di criticità strutturali che possono essere affrontate, appunto, attraverso proposte integrate che nei fatti siano in grado di valorizzare:

le tecniche di comunicazione, marketing e promotion e dell'intermediazione culturale;  
le tecnologie dell'informazione Web Oriented;

La finalità ultima dovrà essere quella di:

- affrontare coerentemente le problematiche connesse alla fruizione e valorizzazione del bene;
- analizzare gli elementi costitutivi, i processi e le strategie di comunicazione;
- applicare gli strumenti e i metodi del project management nella organizzazione e gestione di un piano di comunicazione;
- comprendere ed utilizzare le fondamentali tipologie di linguaggio applicabili alla promozione dei beni culturali
- comprendere gli strumenti multimediali e di visual design per elaborare strumenti di fruizione web based;
- progettare strumenti informatici e multimediali per la valorizzazione dei BBCC ed Ambientali;
- utilizzare le tecniche per l'elaborazione di strumenti propri della comunicazione multimediale e ITC oriented;

## Budget

Costo totale:	€ 178.606
Contributo richiesto:	€ 142884,8
Capitale proprio:	€ 35721,2
Capitale di credito:	€ 0

data



Unione europea



REGIONE  
LAZIO



29/04/2019

firma digitale del legale rappresentante

---