

## Il progetto

Il progetto **no more WARS** rappresenta un innovativo modello di valorizzazione del territorio che ha il fulcro in un percorso multimediale, negli spazi dell'**Atelier Memory Gate di Cassino**,

capace di far vivere ai visitatori un viaggio nella memoria, la cui forma narrativa è fatta di immagini e suoni che trasformano in racconto le innumerevoli storie e testimonianze

dei fatti accaduti durante la Seconda Guerra Mondiale.



**Istituto Luigi Sturzo**  
Palazzo Baldassini  
Via delle Coppelle, 35 - 00186 Roma  
[www.sturzo.it](http://www.sturzo.it)

ATELIER  
ARTE BELLEZZA E CULTURA

**no  
more  
WARS**

**Cultura, memoria  
e identità di un territorio**

# Cultura, memoria e identità di un territorio

## obiettivi

Il Progetto si pone come obiettivo generale la realizzazione di un sistema integrato di sviluppo ed erogazione di prodotti e servizi per valorizzare luoghi e memorie del territorio di Cassino e degli altri comuni de

### **Il Gran Percorso della Memoria.**

L'impiego di tecnologie immersive fungerà da attrattore per luoghi, oggetti e persone a cui si potranno associare offerte di servizi e prodotti.

La strategia imprenditoriale si basa su un innovativo modello di valorizzazione che individua nello **storytelling digitale** lo strumento di memorializzazione e rilancio del territorio.

La narrazione digitale, fruibile attraverso le tecnologie multimediali, ripercorrerà le vicende della Seconda Guerra Mondiale, in un sistema di interrelazioni intorno alle quali potranno nascere attività ed eventi di promozione legati alla specificità culturale di ogni singolo comune.



## piano di lavoro

- 1.** Costruzione del Network per la realizzazione di un'offerta strutturata e duratura attraverso il coinvolgimento dei Comuni presenti nel **Gran Percorso della Memoria**; delle scuole; delle agenzie turistiche e di tutti i soggetti imprenditoriali impegnati a vario titoli nella valorizzazione turistica e culturale; dell'Università degli Studi di Cassino.
- 2.** Produzione e redazione degli storytelling digitali per il "popolamento" delle installazioni multimediali.
- 3.** Progettazione e realizzazione dell'installazione multimediale.
- 4.** Realizzazione del piano di comunicazione finalizzato alla sensibilizzare del territorio e alla diffusione ampia e diversificata dell'iniziativa.

## destinatari

Il progetto è rivolto ad una domanda locale, nazionale ed internazionale. Un complesso di individui estremamente variegati, mossi da interessi contigui ma non coincidenti, accomunati da un alto grado di consapevolezza e conoscenza riguardo ai propri interessi.