

CURRICULUM VITAE ET STUDIORUM

FRANCESCO ANTINUCCI

Posizione attuale: Ricercatore associato
Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione
Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR)

A. Direzione di Progetti di Ricerca

1. Responsabile dell'Unità Operativa "Strumenti di realtà virtuale e simulazione per il testing delle ipotesi archeologiche e per la esposizione e divulgazione al pubblico" del Progetto Finalizzato CNR "Beni Culturali" (1996 – 2001)
2. Responsabile del Progetto Comunicativo del Sistema museale dei Fori Imperiali a Roma (1998- 1999)
3. Responsabile del Partner CNR del Progetto Europeo "Web-based Intelligent Design Tutoring System" (WINDS) dell' Information Societies Technology Program, Commissione delle Comunità Europee, Directorate Generale Information Society (1999- 2003)
4. Responsabile del progetto comunicativo del Museo Virtuale dell'Iraq (2007 – 2009)
5. Associate Partner del Progetto Europeo V-MUST (Virtual Museum Transnational Network) (2011 - 2015)
6. Responsabile Unità CNR del PRIN "Dipinti, mosaici, arredi scultorei e contesti architettonici in Italia e nelle regioni del Mediterraneo orientale(VI-XIV secolo): sistemi integrati di rappresentazione e ambienti di fruizione virtuale" (2012 - 2016)
7. Responsabile per la tecnologia del progetto "CARACALLA IV DIMENSIONE" per la fruizione virtuale delle Terme di Caracalla della Soprintendenza ai Beni Archeologici di Roma in collaborazione con COOP Culture (2016 - 2017)
8. Responsabile CNR del Progetto "Bellini in Rete" per l'allestimento del Museo Bellini di Catania del Comune di Catania (2016 - 2019)

B. Incarichi di insegnamento

1. Professore a contratto di Teorie e tecniche dei nuovi media 2, Corso di Laurea in Disegno Industriale, Politecnico di Milano, Facoltà di Architettura (1998-1999)
2. Responsabile del Modulo di Editoria Digitale del Master in Gestione e Comunicazione dei Beni Culturali della Scuola Normale Superiore di Pisa (1997-2000)

3. Professore a contratto di Comunicazione nei musei, Scuola di Specializzazione in Tutela e Valorizzazione dei beni storico-artistici, Facoltà di Conservazione dei beni culturali, Università della Tuscia (2001-2002-2003-2004-2005-2006)
4. Professore a contratto di Comunicazione nei musei, Corso di Laurea in Storia e Scienza dei Musei, Facoltà di Conservazione dei beni culturali, Università della Tuscia (2003-2004-2005-2006)
5. Professore a contratto di Teoria e Tecnica dei Nuovi Media, Scuola di Specializzazione in Tutela e Valorizzazione dei beni storico-artistici, Facoltà di Conservazione dei beni culturali, Università della Tuscia (2005-2006; 2007-2008)

C. Incarichi in commissioni e consigli

1. Membro del Comitato Scientifico della rivista “Sistemi Intelligenti” (1989-in corso)
2. Membro della Commissione nazionale di studio per il riordino dei cicli nella nuova scuola dell’obbligo, nominata dal Ministro della Pubblica Istruzione (2000 – 2001)
3. Membro del comitato scientifico del Progetto Speciale “L’economia della conoscenza” dell’Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (2000 – 2005)
4. Membro del Consiglio Scientifico del Consorzio Gioventù Digitale (2002 – in corso)
5. Membro dell’ e-Content Award Italy Expert Panel per la preselezione dei candidati al World Summit Award (2005 – in corso)
6. Membro del Comitato Scientifico del Ravello Lab – Colloqui Internazionali, FORMEZ-FEDERCULTURE (2006-in corso)
7. Membro del Consiglio Scientifico del Dipartimento Patrimonio Culturale del CNR (2009 – 2012)
8. Membro del Consiglio Accademico della Venice International University (2012-2016)

D. Awards

1. Premio AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana) per la ricerca scientifica nel settore dei videogiochi, 2006
2. Premio di cultura GIAN PIERO ORSELLO – CITTA’ DI SANTA MARINELLA per il volume *Musei virtuali*, 2007

PUBBLICAZIONI NEL SETTORE DEI BENI CULTURALI

1. Antinucci, F. Summa Hypermedialis, **Sistemi Intelligenti**, 1993, 2, 227-257.
2. Antinucci, F. Processi cognitivi e nuove tecnologie interattive. In: G. Belotti (ed.), **Del Virtuale**. Milano: Il Rostro, 1993.
3. Antinucci, F. Con Giotto nella Citta' Ideale, **Virtual**, 1993, vol.I, 3, 12-16.
4. Antinucci F. Dalla mente simbolica a quella sensomotoria, **Realta' Virtuale**, 1993, vol.I, n.6, 1-2.
5. Antinucci, F. Perche' ci interessa la Realta' Virtuale, **GOLEM**, 1993, vol. 5, n.11, 1-2.
6. Antinucci, F. Il corpo della mente. In: F. Capucci (ed.), **Il corpo tecnologico**. Bologna: Baskerville, 1994, 17-24.
7. Antinucci, F. Quei luoghi familiari mai visti, **Virtual**, 1994, vol.II, n.14, 52-56.
8. Antinucci, F. Il progetto "Museo Virtuale". In: A. Ronchi (ed.), **Virtual Project**, Atti del convegno sulle applicazioni di frontiera della nuove tecnologie, Bologna, 1995.
9. Antinucci, F. Perche' gli animali non parlano? La risposta e' nel Tractatus. In: P. Montani (ed.), **Senso e storia dell'Estetica**, Pratiche Editrice, 1995.
10. Natale, F., Antinucci, F., Troise, A., Berlinguer, L., Sviluppo di sistemi ipermediali per l'istruzione e la formazione. In: M. A. Garito (ed.), **Multimedia and Distance Learning in Science and Technology**, Roma: Garamond,1995.
11. Antinucci, F., Realta' Virtuale e istituzioni museali, **MC Microcomputer**, 1996, n. 4, pp. 170-171.
12. Antinucci, F., Se i musei sono immagini puoi vederli e capirli di più, **Telema**, 1996, 6, pp. 48-54.
13. Antinucci, F., Beni artistici e nuove tecnologie. In: P. Galluzzi e P. Valentino (eds:), **I formati della memoria. Beni culturali e nuove tecnologie alle soglie del terzo millennio**. Firenze: Giunti, 1997.
14. Antinucci, F., Musei e nuove tecnologie: dov'è il problema?, **Sistemi Intelligenti**, 1998, 10, pp.281-306.
15. Antinucci, F. Editoriale, **Sistemi Intelligenti**, 1998, 10, pp.157-158.
16. Antinucci, F. Prefazione a L. Soleri e D. Tedeschini, **La scatola aperta**. Roma: Fratelli Palombi, 1999.

17. Antinucci, F. Le nuove tecnologie interattive nel Museo di Via del Corso. In: C. D'Onofrio (ed.), **Via del Corso: una strada lunga 2000 anni**. Roma: Edizioni De Luca, 1999.
18. Antinucci, F. **Computer per un figlio: giocare, apprendere, creare**. Bari: Laterza, 1999.
19. Antinucci, F. Tv generalista, tv tematica, Internet: c'è posto per tre? **Telega**, 2000, 20, pp. 92-95.
20. Antinucci, F. e Massobrio, G. (eds.), **Napoleone a Marengo. Dal mito alla storia**. Alessandria: Edizioni dell'Orso, 2000.
21. Antinucci, F., Postfazione: come esibire. In: F. Antinucci e G. Massobrio (eds.), **Napoleone a Marengo. Dal mito alla storia**. Alessandria: Edizioni dell'Orso, 2000, pp.177-193
22. Antinucci, F., Il sistema comunicativo del Museo dei Fori Imperiali, **Ricerca e Futuro**, 2000, 16, pp. 46-49.
23. Antinucci, F., Videogame, una palestra per il cervello, Fila4family, http://www.fila4family.it/connected/connected_antinucci.shtml, 2001.
24. Antinucci, F., Crescere con i videogiochi, **Telega**, 2001, 24, pp.41-43.
25. Antinucci, F., **La scuola si è rotta**. Bari: Laterza, 2001.
26. Antinucci, F., Il portale ha sbagliato strada, **Telèma**, 2001, 26, pp.90-93.
27. Antinucci, F., Videogiochi e struttura mentale: educare giocando. In J. D'Alessandro (ed.), **Play**. Roma: Palazzo delle Esposizioni, 2002.
28. Antinucci, F., Tecnologie e comunicazione nei musei, **CIVITAS**, 2002, III, 1, pp.9-10.
29. Antinucci, F., Il futuro di internet ovvero "forma" e "business" nell'innovazione tecnologica, **Sistemi Intelligenti**, 2002, 14, pp.245-255.
30. Antinucci, F., **Tutto il potere ai segni**. Roma: Editori Riuniti, 2002.
31. Antinucci, F., Prima delle parole, **IBC. Informazioni , commenti, inchieste sui beni culturali**, 2002, X, 4, pp. 92-96.
32. Antinucci, F., **Comunicare nel museo**, Roma-Bari: Laterza, 2004
33. Antinucci, F., Edutainment e beni culturali: un'introduzione critica. In P. Valentino e M.R. Delli Quadri (eds.), **Cultura in gioco**. Firenze: Giunti, 2004.
34. Antinucci, F., Opera come segno. In C. Mazzi (ed.), **In viaggio con le Muse**, Firenze: Edifir, 2005
35. Antinucci, F., La comunicazione nel museo. In C. Mazzi (ed.), **In viaggio con le Muse**, Firenze: Edifir, 2005

36. Antinucci, F., La fruizione (dei Beni Culturali) dal punto di vista del fruitore. Per un programma di ricerca e sviluppo, **Workshop di archeologia classica**, 2006, 3, pp. 163-173.
37. Antinucci, F., The Virtual Museum, **Archeologia e Calcolatori**, Supplemento I 2007, pp. 79-86.
38. Antinucci, F., **Musei Virtuali**, Roma-Bari: Laterza, 2007
39. Antinucci, F., Sull'arte moderna, **Sistemi Intelligenti**, 2007, 19, pp. 463-477.
40. Antinucci, F., Il museo virtuale: un cambiamento epocale?, **la Rivista del Turismo**, n.4, 2007, pp. 44-47.
41. Antinucci F., Using New Technologies to Explore Cultural Heritage, The National Endowment for the Humanities (NEH), 2007
www.neh.gov/DigitalHumanities/Conference_07Oct/DH_Conference.html
Printed by CNR, Roma 2009.
42. Antinucci, F. L'esperienza didattica di *arteAscuola*. In **arteAscuola**. Napoli: Electa, 2008.
43. Antinucci, F., La rete e l'abilitazione cognitiva, **Sistemi Intelligenti**, 2008, 20, pp.350-353.
44. Antinucci, F., Il museo e il web: uno sguardo critico. In P. Galluzzi & P. Valentino, **Galassia Web: la cultura nella rete**. Firenze: Giunti 2008.
45. Antinucci, F., Prima delle parole. In V. Cicala & V. Ferorelli (eds), **Ma questa è un'altra storia**. Bologna: Bononia University Press, 2008.
46. Antinucci, F., **L'algoritmo al potere**, Roma-Bari: Laterza 2009.
47. Pietroni E., Antinucci, F. , La Conferma della regola francescana: Esperienza virtuale tra i personaggi di Giotto. In G. Basile (ed.), **I colori di Giotto. La Basilica di Assisi: restauro e restituzione virtuale**. Milano: Silvana Editoriale 2010.
48. Antinucci, F. (ed.) **Le tecnologie del CNR per i beni culturali**, Roma: CNR Edizioni 2010.
49. Antinucci, F., Nuove tecnologie per comunicare nel museo. In S. Triglia (ed.) **I seminari Bordini**, Roma: Fondazione Ugo Bordini 2010.
50. Antinucci, F., **Parola e immagine. Storia di due tecnologie**, Roma-Bari: Laterza 2011.
51. Antinucci, F., Il museo virtuale dell'Iraq. In P. Pruneti e M.C. Ronc (eds.), **Restituire la memoria. Modi e forme dei linguaggi museali**. Firenze: Giunti 2011.
52. Antinucci, F., Studio/Esperienza. In A. Anichini, **La didattica del futuro**. Milano-Torino: Pearsons 2012.
53. Antinucci, F., Il problema centrale della fruizione museale. In G. Di Giacomo e A. Valentini (eds.), **Il Museo oggi**. Studi di estetica, n.45, 2012
54. Antinucci, F., Proposta per una nuova organizzazione museale, In G. Bordini et al. (eds.) **L'officina dello sguardo: scritti in onore di Maria Andaloro**, Roma: Gangemi Editore, 2014.

55. Antinucci, F., **Comunicare nel museo**. Nuova edizione riveduta e aggiornata, Roma-Bari: Laterza, 2014.
56. Antinucci, F., Apa e la via di Apa: musei e comunicazione. In G. Sassatelli e A. Russo Tagliente (eds.), **Il Viaggio oltre la vita**, Bologna: Bononia University Press, 2014.
57. Antinucci, F., The 'exclusivity' of museums and the hegemony of curators. The Italian case, **Eutopia**, The Cultural Exception, 2015 (<http://eutopiamagazine.eu/en/francesco-antinucci/issue/exclusivity-museums-and-hegemony-curators-italian-case>)
58. Antinucci, F., La comunicazione museale: la tecnologia al servizio del museo, **FORMA URBIS**, anno XXI, 2016, n. 5, pp. 43-46.
59. Antinucci, F., Il fare cognitivo dell'artista. In D. Guastini e A. Ardovino (eds.), **I percorsi dell'immaginazione. Studi in onore di Pietro Montani**, Cosenza: Luigi Pellegrini Editore, 2016.
60. Forlani, M., Pietroni, E., Rescic, L., Rufa, C., Antinucci, F., Game embrace siegecraft in "Protect the walls!", **SCIRES-IT**, 2016, vol. 6, n. 1, pp. 31-40.
61. Antinucci, F., Come è comunicato il patrimonio culturale? In M. Quagliuolo (ed.), **How the Cultural Heritage is Communicated**, Roma: DRI 2017.
62. Gianni Falvo, P. Conversation with Francesco Antinucci about cognitive science and aesthetic perception. **Studies in Digital Heritage**, 2(1), XII - XXIX, 2018.
<https://doi.org/10.14434/sdh.v2i1.27924>
63. Antinucci, F., Il fare cognitivo dell'artista: Rothko e la sinestesia. In P. Montani, D. Cecchi e M Feyles, **Ambienti mediali**, Milano: Meltemi editore, 2018.

REALIZZAZIONI MULTIMEDIALI E DI REALTA VIRTUALE

A. Realizzazioni multimediali su piattaforma PC

1. LA GALLERIA BORGHESE (con A. Coliva), CD-ROM contenente l'intera collezione della Galleria Borghese e la ricostruzione del museo. Realizzato in collaborazione con la Soprintendenza ai Beni Artistici di Roma. Vincitore del primo premio per opere multimediali al MediaArtTech .(1996)
2. IL RESTAURO DELL'AFFRESCO (con A. Coliva), CD-ROM divulgativo sulla tecnica e sul restauro dell'affresco contenente l'illustrazione e la documentazione di un restauro esemplare: gli affreschi del Domenichino a Sant'Andrea della Valle a Roma. Realizzato in collaborazione con la Soprintendenza ai Beni Artistici di Roma.(1996)

3. LA RINASCITA DELLA PITTURA MURALE NEGLI ANNI TRENTA (con E. Pietroni), CD-ROM archivio immagini e dati (storici, critici, tecnici) sulla pittura murale negli edifici di Roma. (1998)
4. I MERCATI DI TRAIANO (con L. Ungaro), CD-ROM. Sistema interattivo per la progettazione dell'esposizione del Museo dei Fori Imperiali. (1999)

A2. Realizzazioni multimediali in formato filmico

1. RICOSTRUZIONE DEL TEMPIO E DELLE SUE FASI (con E. Pietroni), Museo etrusco di Castiglion Fiorentino, sala I (2003)
2. UNA GIORNATA DI CELEBRAZIONE AL TEMPIO (con E. Pietroni), Museo etrusco di Castiglion Fiorentino, sala I (2003)
3. I BRONZETTI DI BROLIO: RICOSTRUZIONE DELL'OGGETTO DI APPARTENENZA (con E. Pietroni), Museo etrusco di Castiglion Fiorentino, sala II (2003)
4. LA FUSIONE A CERA PERDUTA (con E. Pietroni), Museo etrusco di Castiglion Fiorentino, sala II (2003)
5. L'EDIFICIO DI SCAMBIO DI BROLIO MELMONE (con E. Pietroni), Museo etrusco di Castiglion Fiorentino, sala III (2004)
6. LE ATTIVITA' QUOTIDIANE (PESCA, TESSITURA, ECC.) (con E. Pietroni), Museo etrusco di Castiglion Fiorentino, sala III (2004)
7. STORIA E RICOSTRUZIONE DEL SITO DI CASTIGLION FIORENTINO: FASE ARCAICA (con E. Pietroni), Museo etrusco di Castiglion Fiorentino, sala V (2004)
8. STORIA E RICOSTRUZIONE DEL SITO DI CASTIGLION FIORENTINO: FASE ELLENISTICA (con E. Pietroni), Museo etrusco di Castiglion Fiorentino, sala V (2004)
9. STORIA E RICOSTRUZIONE DEL SITO DI CASTIGLION FIORENTINO: FASE MEDIOEVALE (con E. Pietroni), Museo etrusco di Castiglion Fiorentino, sala V (2004)
10. CHE COS'E' L'EPIGRAFE, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala I (2011)
11. SCRIVERE SU PIETRA, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala I (2011)
12. LA PIANTA DI VIA ANICIA E IL TEMPIO DEI DIOSCURI, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala I (2011)
13. LA CARRIERA DI UN SENATORE: MANIO ACILIO GLABRIONE, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala VII (2012)

14. LA CARRIERA DI UN CAVALIERE: LUCIO CORNELIO PUSIONE, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala VII (2012)
15. GIULIO GIULIANO, PREFETTO DEL PRETORIO DI COMMODO, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala VII (2012)
16. *L'ISTITUTIO ALIMENTARIA* DI TRAIANO, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala VII (2012)
17. RICOSTRUZIONE DEL TEMPIO DI CLAUDIO E DELLA META SUDANS, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala V (2013)
18. RICOSTRUZIONE DELL'EDICOLA DEDICATA DAI SUONATORI, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala V (2013)
19. L'ALLEGRA FESTA DI ANNA PERENNA, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala IX (2014)
20. IL RITUALE MAGICO, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, sala IX (2014)
21. IL TEMPIO DEI FRATRES ARVALES, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, Chiostro Ludovisi (2014)
22. IL RITUALE DEI FRATRES ARVALES, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, Chiostro Ludovisi (2014)
23. RICOSTRUZIONE DELLA NATATIO E DEL CHIOSTRO LUDOVISI, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, Chiostro Ludovisi (2014)
24. AUGUSTO E IL RISTABILIMENTO DEI CULTI ANTICHI, Museo Nazionale Romano - Terme di Diocleziano, Chiostro Ludovisi (2014)

B1. Sistemi di realtà virtuale su piattaforma Silicon Graphics Onyx Reality Engine

1. LA CITTA' DI GIOTTO, ambiente di Realtà Virtuale sulla Basilica Superiore di S. Francesco di Assisi e sugli affreschi di Giotto che rende possibile la visita interattiva e immersiva della Basilica anche durante la sua chiusura e che ripristina gli affreschi distrutti dal terremoto. (1993)
2. LE BASILICHE DI SAN PIETRO, ambiente di Realtà Virtuale contenente l'attuale Basilica di San Pietro sovrapposta alla ricostruzione della Basilica costantiniana di San Pietro distrutta nel Cinquecento. L'ambiente permette il passaggio immediato da una Basilica all'altra in qualunque punto della visita immersiva. (1994)
3. LA TOMBA DI NEFERTARI, ambiente di Realtà Virtuale contenente l'attuale non visitabile ambiente della Valle delle Regine riprodotto con tutte le sue pitture murali e la ricostruzione dello stato della tomba all'epoca della sua scoperta. Realizzato in collaborazione con il Getty Conservation Center. (1995)
4. LE STANZE DI RAFFAELLO, ambiente di Realtà Virtuale riprodotte le Stanze Vaticane con ricostruzione tridimensionalizzata e animata degli ambienti interni a "La scuola di Atene" e "L'incendio di Borgo". (1997)
5. LA BASILICA ULPIA, ambiente di Realtà Virtuale che ricostruisce interattivamente e immersivamente il famoso edificio del Foro di Traiano. Realizzato in collaborazione con la Soprintendenza del Comune di Roma. (1998)
6. L'AREA AUGUSTEA IN CAMPO MARZIO, ambiente di realtà virtuale che ricostruisce i più importanti monumenti edificati da Augusto nel Campo Marzio di Roma. In particolare l'Horologium Augusti, la grande meridiana, oggi totalmente scomparsa, e l'Ara Pacis che viene ricollocata nel suo sito originario. L'ambiente contiene anche una simulazione del funzionamento del grande orologio-calendario solare.(1999)

B2. Sistemi di realtà virtuale su piattaforma PC

1. LA CONFERMA DELLA REGOLA DI GIOTTO (con Eva Pietroni), ambiente di realtà virtuale a interazione corporea (tramite motion capture) che ricostruisce in 3D l'affresco di Giotto della Basilica superiore di Assisi sulla Conferma della regola francescana e ne anima i contenuti. (2010)
2. DIFENDIAMO LE MURA! (con E.Pietroni, C.Rufa, M. Forlani). Videogioco interattivo che permette attraverso l'esperienza ludica di apprendere le tecniche e le tecnologie di attacco e difesa del mondo antico. Il gioco è pensato per il pubblico scolastico che va a visitare il sito archeologico di Paestum ed è fisicamente installato in una torre di difesa delle mura. Il videogioco simula l'attacco alle mura di un esercito nemico e fornisce al giocatore assediato le armi per la difesa. L'interazione avviene con i movimenti reali del corpo (tramite

interfaccia Kinect). L'installazione è di grande effetto immersivo ottenuto attraverso una visione stereoscopica su uno schermo di 4 x 2,30 metri con un impianto sonoro Dolby 5.1 surround. (2015)

B3. Sistemi di realtà virtuale per Cardboard Virtual Reality

1. L'AULA VIII E LA *NATATIO* DELLE TERME DI DIOCLEZIANO (con C. Rufa e M. Forlani). Ricostruzione con quattro punti di vista 360° . (2016)
2. LE TERME DI CARACALLA (con C. Rufa e M. Forlani). Ricostruzione di tutti gli ambienti interni con 6 punti di vista 360°. (2017)

C. Sistema di cinema interattivo su standard DVD-Video

1. PAESTUM INTERACTIVE (con E. Greco), sistema che illustra attraverso filmati interattivi il sito archeologico di Paestum. Il sistema consente all'utente di commutare istantaneamente e senza soluzione di continuità due tracce video parallele che illustrano i diversi monumenti o nello stato attuale, o virtualmente ricostruiti nello stato originario, dallo stesso punto di vista e secondo la medesima narrazione. Il sistema è fruibile su un qualunque lettore commerciale di DVD. L'interazione viene governata dal telecomando del lettore. Edizioni Pandemos, 2004

D. Sistemi su web

1. THE VIRTUAL MUSEUM OF IRAQ (responsabile del progetto comunicativo). Sito web che costruisce un museo virtuale dell'Iraq, basato sulle collezioni del Museo Nazionale dell'Iraq di Baghdad, ma interamente rivolto alla comunicazione con il grande pubblico attraverso ricostruzioni 3D e filmati sintetici di grande impatto spettacolare. Disponibile in italiano, inglese e arabo. (2009) (www.virtualmuseumiraq.cnr.it)
2. ARTEFACTA SACRA (responsabile scientifico). Prototipo di guida alla fruizione dei contenuti artistici delle chiese italiane, costituito interamente da filmati accessibili da una struttura di mappa. Disponibile in italiano e inglese (2016) (www.artefactasacra.it)
3. MUSEO VIRTUALE DELLA CAPPADOCIA (con E. Pietroni). Sito web che permette di accedere ai contenuti del PRIN sulla Cappadocia rupestre, attraverso una banca dati, da una parte, e un insieme di filmati esplicativi e divulgativo dall'altra (2016) (www.museovirtualecappadocia.it)