



CONCEPT
(Allegato B)

GARA AD INVITI PER L'IDEAZIONE E
PROGETTAZIONE DELL'ALLESTIMENTO
DELL'AREA MUSEALE DEL
CASTELLO DI S. SEVERA

CIG : ZC720B84F7

SOMMARIO

1. PREMESSA.....	2
2. QUALE MUSEO PER S. SEVERA?.....	2
3. TEMI SU CUI SI FONDERÀ IL PERCORSO MUSEALE	4
4. SOLUZIONI TECNOLOGICHE.....	6

1. PREMESSA

Il Complesso Monumentale di S. Severa, ubicato nella Frazione di Santa Severa del Comune di Santa Marinella - Via Aurelia - Km 52.500, è una delle più importanti aree di interesse storico - archeologico sulla costa tirrenica a nord di Roma, una meraviglia italiana, un luogo straordinario che la Regione Lazio, proprietaria dell'immobile, ha voluto riaprire ai cittadini per permettere loro di godere del suo fascino storico, artistico ed archeologico, avviando un processo di valorizzazione che punta alla realizzazione di un modello innovativo di gestione integrata.

Il sito di Santa Severa ha una storia antichissima. Sorge infatti nell'area dell'antica Pyrgi, la città portuale prima etrusca e poi romana, fondata tra la fine del VII e gli inizi del VI secolo a.C.

A cavallo tra il X e l'XI secolo i conti della Tuscia fecero costruire proprio in quest'area un fortilizio dedicato alla giovane martire Severa. Il Castello vero e proprio, invece, nasce nel XIV secolo. Il borgo si è formato man mano con varie fasi di edificazione nel corso del XV e del XVI secolo.

Appartenuto nel tempo a diverse nobili famiglie romane per ben cinquecento anni, dal 1482 al 1980, il Castello è stato un possedimento dell'Ordine del Santo Spirito.

Tra il Cinquecento e il Seicento è stato il luogo di sosta e di soggiorno di molti Papi.

I lavori di recupero degli ultimi anni hanno portato alla luce importanti scoperte archeologiche come un tratto di mura poligonali databili III secolo a.C. e alcuni tratti di mura risalenti al XIII secolo.

2. QUALE MUSEO PER S. SEVERA?

Tema centrale del progetto di valorizzazione del Complesso monumentale di S. Severa è la conservazione e la valorizzazione del patrimonio "Castello", ponendo una particolare attenzione all'accessibilità ed alla conoscenza, anche attraverso l'utilizzo di **nuovi linguaggi** e delle **tecnologie più innovative**.

Metodi e forme della comunicazione culturale devono oggi essere contestualizzati nel panorama socio-culturale dei nostri tempi, considerando da una parte le esigenze e le richieste della società attuale e dall'altra le nuove conoscenze, le nuove modalità comunicative ed espressive, i nuovi strumenti innovativi offerti dalla tecnologia.

Il profondo mutamento dei paradigmi comunicativi determina quindi la necessità di rivisitare il modo in cui la cultura deve essere divulgata.

Il rapporto tra cultura, innovazione tecnologica, turismo e valorizzazione del patrimonio è infatti destinato a farsi ancora più stringente e vincente, soprattutto per introdurre soluzioni in grado di soddisfare - in modo semplice e flessibile - i bisogni emergenti di conoscenza, di approfondimento, di "orientamento" nella storia e nell'arte, individuando modalità innovative di narrazione e di evocazione dei fattori di attrattiva storico-artistico-culturale dei beni, in grado di erogare servizi e contenuti differenziati per natura e contenuto, a fronte di una domanda ampia ed eterogenea.

Musealizzare introducendo soluzioni tecnologiche e multimediali (per es. tecnologie 3D, realtà virtuale, realtà aumentata) consentirà di coinvolgere emotivamente il visitatore del Castello di S. Severa nella narrazione delle tante storie evocate anche attraverso suggestioni olfattive, sonore e visive: i fruitori entreranno in contatto «diretto» con la storia

del sito, divenendone essi stessi protagonisti e respirando a pieno l'atmosfera incantata del Borgo.

Quanto sopra sulla base di una nuova concezione dei siti culturali in genere, da considerarsi non più semplicemente quali luoghi statici, ma come realtà dinamiche, interattive e stimolanti, atte a generare stupore, interesse e coinvolgimento emozionale del visitatore.

Il Castello, se vuole essere vivo, deve configurarsi non solo come luogo di esposizione di oggetti, ma anche e soprattutto come istituto fornitore di servizi, luogo delle istanze di incontro e crescita culturale, di dibattito e di ricerca, in linea con i nuovi orientamenti della museologia e museografia contemporanea.

Un processo di valorizzazione intelligente, sostenibile ed inclusivo non può naturalmente prescindere dal **coinvolgimento delle fasce più giovani della popolazione**. Il ricorso alle tecnologie digitali è, tra l'altro, condizione imprescindibile per il raggiungimento di questo obiettivo.

Il progetto punta quindi a conquistare l'attenzione del pubblico locale e nazionale.

La naturale vocazione culturale del luogo, con la sua storia e le sue caratteristiche, costituisce il cardine del progetto di valorizzazione del Complesso monumentale.

Va da sé, dunque, come l'attività museale sia di fondamentale importanza per la vita del Castello: come già detto in precedenza, il tema della conservazione e della valorizzazione del patrimonio culturale è centrale.

L'idea è quella di proporre un progetto che sia un **racconto multimediale, in cui storia, arte e tecnologia si incontrino per una visita immersiva e multisensoriale**: personaggi, divinità e animali si animeranno in 3D per illustrare la storia e la vita del Borgo, dalle origini dell'antica Pyrgi ai giorni nostri.

Il livello dell'offerta attualmente proposta ai visitatori deve essere potenziato ed elevato.

Tutta l'area museale dovrà infatti essere riallestita, anche grazie all'utilizzo di supporti tecnologici e multimediali in funzione narrativa ed evocativa dei temi e dei contenuti trattati, che facciano entrare i visitatori in contatto «diretto» con la storia del sito, affinché possano divenirne essi stessi protagonisti.

Il Museo dovrà raccontare non soltanto la storia del Complesso monumentale dalle origini ai giorni nostri, ma anche che cosa il Castello abbia rappresentato nella storia di quei secoli e quale sia stata la sua immagine e la sua funzione nel tempo, attraverso la rappresentazione dei fenomeni culturali e sociali, oltre che squisitamente fisici (il mare e i corsi d'acqua quali fattori imprescindibile di evoluzione del contesto sociale) che da sempre connotano il sito.

Fondamentale sarà l'introduzione della tecnologia: l'elemento "innovazione" dovrà emergere con chiarezza in tutto il racconto, cercando di coinvolgere emotivamente il visitatore nella narrazione delle tante storie evocate anche attraverso suggestioni olfattive, sonore e visive, ottenute grazie alla multimedialità.

Il **target** individuato è rappresentato da una platea ampia di visitatori, che sappia raggiungere le diverse fasce di età ed il pubblico scolastico, riservando altresì al territorio una serie di proposte legate alla didattica ed al coinvolgimento in iniziative periodiche e continuative di afferenza al Museo, anche con finalità sociali a forte valenza inclusiva.

Particolare attenzione dovrà essere riservata ai giovani.

Gli spazi destinati al Museo all'interno della Rocca sono i seguenti:

- Quattro sale al pianterreno della Rocca (Sale 1-4);
- Sei sale al primo piano (Sale 5-10);
- Quattro sale al secondo piano
- Ambienti della Torre Saracena (Sale 11, 12 e terrazza superiore);

- Sala Nostromo.

3. TEMI SU CUI SI FONDERÀ IL PERCORSO MUSEALE

Piano terra della Rocca:

Sala 1. Intervento multimediale a cura di LAZIOcrea

Sala 2.

- Prima del castello: dalla preistoria all'epoca romana;
- Dall'epoca tardo antica all'alto medioevo;
- L'alto Medioevo: Santa Severa tra leggenda e realtà storica (dagli atti del martirio alle recenti scoperte archeologiche);
- La chiesa paleocristiana;

Sala 3

- Il Medioevo: Santa Severa proprietà delle grandi abbazie: dall'abbazia di Farfa a San Paolo;
- Le famiglie nobili romane proprietarie del castello: dai Tiniosi ai Bonaventura - Venturini;
- Dai Di Vico agli Anguillara all'Ospedale del Santo Spirito;

Sala 4

- Dalle immondizie medievali la vita quotidiana del Castello (ricostruzione della cucina e della mensa medievale con i resti dei pasti e gli oggetti originali da cucina rinvenuti nello scavo; lo studio dei resti degli animali allevati e cacciati, la dieta).

Primo Piano

Sala 5

- L'epoca del Santo Spirito;
- Il Castello nel Rinascimento (La Rocca, il porto, l'Azienda agricola);

Sala 6

- Il Castello del Rinascimento: le visite dei Papi a Santa Severa (da Leone X a Urbano VIII a Pio IX);
- Il Castello del XVII e XVIII secolo: un'importante Tenuta del Santo Spirito;
- La visita di Hasekura Tsunenaga, primo ambasciatore giapponese in Europa, ricevuto nel castello nel 1615 come prima tappa in Italia;

Sala 7

- L'azienda agricola dell'Ottocento e del Novecento;

Sale 8 e 9

- La popolazione medievale del castello (lo studio dei resti umani e i risultati dell'indagine antropologica sul cimitero medievale condotta dal museo civico e dall'Università di Roma "Tor Vergata"; le ricostruzioni dei volti e dei costumi, l'alimentazione, le malattie, la vita e la morte): esposizione di reperti e illustrazione tramite video, proiezioni 3D e realtà aumentata, questi ultimi a cura di LAZIOcrea;

Sala 10

- Intervento multimediale a cura di LAZIOcrea.

Secondo piano

Sale museali

Il Castello di Santa Severa oggi e il suo rapporto con il mare. Intervento multimediale a cura di LAZIOcrea sulla bellezza del Castello e il rapporto con il territorio circostante, la Riserva di Macchiatonda, il Monumento Naturale di Pyrgi, il litorale turistico, i festival legati al mare.

Nella Torre Saracena (Sale 11-12): l'armamento della torre attraverso i secoli - ricostruzione al vero e/o virtuale di ambienti di vita militare del XVII secolo.

Sulla terrazza riallestimento della campana di segnalazione e modello in scala al vero di una spingarda del XVII secolo.

Intervento di musealizzazione degli scavi nella **Casa del Nostromo**:

Nella casa del Nostromo si prevede la realizzazione di pannelli didattici multilingue da collocare lungo le pareti della sala destinati al racconto e all'illustrazione delle scoperte avvenute nonché alla descrizione dei resti visibili al di sotto dei pavimenti.

Nella Sala Nostromo si prevede l'installazione mobile, progettata e realizzata da LAZIOcrea, di visori 3D in cui si prevede l'installazione di un progetto di realtà virtuale o realtà aumentata. **Grazie alla installazione mobile dei visori 3D**, a forma di casco o di occhiali i visitatori riusciranno a vivere un'esperienza sensoriale in un mondo "parallelo" ma tangibile.

L'installazione mobile dei visori permette di utilizzare la sala Nostromo sia come sala convegni o in occasione di eventi, sia come sala per la realtà virtuale, nelle giornate e/o negli orari in cui sarà attivo il servizio.

La tematica da sviluppare in realtà virtuale o aumentata nella sala Nostromo è relativa al porto sommerso di Pyrgi.

Il luogo sul quale il Castello di Santa Severa si è sviluppato, è uno dei punti più importanti per la storia degli etruschi. Il Porto di Pyrgi, infatti, fu il porto di Caere, l'odierna Cerveteri da cui dista 13 km; distrutto dalla flotta di Dionigi di Siracusa nel 384 a.C., divenne colonia romana nel 264 a.C.

Della cittadina romana restano tracce maestose del circuito murario in opera poligonale, nel quale si aprivano alcune porte, oltre a molteplici reperti e iscrizioni in lingua latina conservati nel Castello di Santa Severa e nel borgo medievale che lo circonda. La città è citata da Virgilio nell'Eneide fra le popolazioni che andarono in aiuto di Enea.

Nel corso dei secoli l'erosione del mare ha, man mano, coperto quello che era l'antico porto degli Etruschi e che, nel corso dei secoli, come dimostrato dagli scavi degli anni 50 dello scorso secolo, avevano avuto un ruolo strategico per l'economia e lo scambio culturale con popoli del Mediterraneo.

Il lavoro di realtà aumentata/virtuale dovrà mirare a riportare alla luce l'antico porto di Pyrgi attraverso la riproposizione visiva, sonora e sensoriale dell'antico porto di Pyrgi, con le antiche attività legate al mare, con l'arrivo e la partenza delle navi etrusche. La scena dovrà poi spostarsi alla realizzazione dei due templi, di cui oggi si ritrovano solo le basi con la nascita e la spiegazione dei templi oltre al racconto delle Lamine d'oro.

Si specifica, per completezza, che le attività legate al mare dell'antico porto di Pyrgi sono state oggetto di recenti studi da parte del Museo Civico di S. Marinella - Museo del Mare e della Navigazione antica e Centro Studi Marittimi, mentre le ricerche scientifiche sul santuario di Pyrgi sono state condotte dall'Università degli Studi "La Sapienza" di Roma.

Pertanto, i contenuti proposti dovranno essere fedeli agli studi ed alle ricerche condotte, sempre in accordo con il MIBACT - “Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per l’area Metropolitana di Roma, la Provincia di Viterbo e l’Etruria Meridionale”.

Partendo da questa impostazione nel lavoro multimediale che si andrà a realizzare, si racconterà poi tutta la storia del porto prima etrusco, poi romano, fino a raggiungere il periodo medievale e gli assalti saraceni attraverso quello che diventerebbe uno spettacolo unico nel suo genere, una riproposizione in chiave moderna e spettacolarizzata di una storia lunga quasi 3 millenni.

4. SOLUZIONI TECNOLOGICHE

Le soluzioni tecnologiche saranno progettate e sviluppate direttamente dalla LAZIOcrea S.p.A., utilizzando, in particolare, gli strumenti innovativi sotto descritti.

Sviluppo app mobile iOS e Android basate sulle seguenti tecnologie:

Realtà Aumentata

Codificando opportunamente le immagini delle opere d’arte o gli scenari reali presenti sul posto, semplicemente inquadrando l’opera o la scena con la telecamera del dispositivo, si potranno veicolare all’utente svariate tipologie d’informazioni riguardanti l’opera stessa o l’ambiente circostante, rendendo così la visita più profonda ed interessante.

Tutti i contenuti potranno essere erogati anche grazie all’impiego di adeguati ‘avatar’ esclusivi creati “ad hoc”. LAZIOcrea dispone infatti delle capacità per generare un *avatar* da una qualsiasi fotografia, animarlo con voce, e sovrapporlo ad una qualunque immagine in modalità Realtà Aumentata.

Realtà Virtuale (VT360)

Attraverso questa tecnologia si può accedere ad un nuovo modello di interpretazione delle riprese e dei contenuti video basati su sistemi di acquisizione foto/video sferiche fino a renderli interattivi, attraverso dispositivi mobile e visori oculari a bassissimo costo (es. *google cardboard*), con risoluzioni ad alta definizione.

Alcune zone del Castello potranno essere visitate come se l’utente fosse davvero presente sul luogo; ognuno potrà guardare dove più desidera, non essendo “vincolato” alle riprese scelte da una regia. I contenuti potranno essere accoppiati a monitor *multitouch* oppure a sistemi video immersivi, anche interattivi, basati su pellicole trasparenti e/o vetro.

Localizzazione Beacon;

I *beacons* (alla lettera “fari”) sono a tutti gli effetti dei “localizzatori” in grado di segnalare la propria presenza a un *device* (*smartphone* o *tablet*) che si trovi nelle sue vicinanze attraverso il protocollo BLE (*Bluetooth Low Energy*), una tecnologia pensata per “l’internet delle cose” capace di trasmettere informazioni *wireless* consumando pochissima energia.

Fra i loro innumerevoli utilizzi, LAZIOcrea intende impiegarli per veicolare informazioni alle categorie svantaggiate, quali quelle che presentano deficit alla vista ed all’udito.

L’idea è di erogare due tipi di informazione, ovvero il contenuto storico del plesso archeologico in cui ci si trova fisicamente (ad esempio il contenuto delle opere situate in una particolare sala del Castello) ed il contenuto specifico del contesto in cui ci si trova (ambiente circostante in termini di spazi della sala, altezza, barriere architettoniche presenti, percorso sconnesso, gradini/scale, posizione delle vie di fuga, posizione dei bagni, posizione delle pattumiere), in modo da poter raccontare all’utente tutto quello che esiste intorno a lui con “occhi” virtuali.

Tutti i contributi video inseriti all’interno dell’*app*, veicolati attraverso la tecnologia di realtà aumentata e resi disponibili tramite il linguaggio dei segni.

Inoltre, LAZIOcrea utilizzerà i *beacon* anche come fonti per la raccolta dati (valutando ad esempio la popolarità di una sala o di un'opera d'arte in base al "tempo di sosta" dei visitatori che si fermano ad ammirarla).

Tipologia di contenuti da realizzare

- Audio/Video in formato mp4 per l'utilizzo in realtà aumentata;
- Audio/Video in formato mp4 (linguaggio dei segni) per l'utilizzo in realtà aumentata;
- Audio/Video "speciali" in formato mp4 realizzati in green screen per l'utilizzo in realtà aumentata (*alpha channel*);
- Audio/Video sferici con ricostruzioni 3d per utilizzo in VirtualTour360. Tali video dovranno essere compatibili con i principali visori VR. Si richiede almeno un percorso a 6 livelli di navigazione tramite "*hotspot*";
- File di testo attivabili tramite antenne beacon ed utilizzabili con funzione "*text to speech*" (contenuti storico/culturali e di ambiente circostante)

Tutti i contenuti dovranno essere disponibili in italiano ed inglese

All'Aggiudicatario verrà richiesto, in fase di progettazione esecutiva, di adeguare il progetto di riallestimento dell'area museale sulla base delle tecnologie progettate e realizzate dalla LAZIOcrea S.p.A., al fine di garantire la continuità dell'allestimento, assicurando una uniformità delle sale.