



Unione Europea
La tua Campania cresce in Europa



COMUNE DI NAPOLI
MOSTRA d'OLTREMARE S.p.A.
Via J.F.Kennedy, 54 - 80125 Napoli

PROGETTO DI VALORIZZAZIONE DELL'AREA DELLA GAIOLA E DELLA VILLA
DI POLLIONE A POSILIPPO E REALIZZAZIONE DI NUOVO MUSEO
ARCHEOLOGICO DELL'AREA FLEGREA NAPOLETANA PRESSO I PADIGLIONI
7 E 8 DELLA MOSTRA D'OLTREMARE

POR CAMPANIA FESR 2007 - 2013
Obiettivo Operativo 1.9

PROGETTO DEFINITIVO

RESPONSABILE UNICO DEL PROCEDIMENTO - COMUNE DI NAPOLI

arch. Luciano Fazi

COORDINAMENTO AL PROGETTO - M.d'O.

arch. Gabriella Di Perna

COORDINAMENTO AREA TECNICA - M.d'O.

arch. Paolo Stabile

PROGETTAZIONE ARCHITETTONICA - Mostra d'Oltremare s.p.a.

arch. jr. Rosario d'Abundo

arch. Gabriella Di Perna

arch. Rosanna Milano

IL PRESIDENTE MOSTRA D'OLTREMARE S.P.A.

prof. Andrea Rea

PROGETTAZIONE IMPIANTI

Geom. Antonio Pisano

CONSULENTI E COLLABORATORI

PROGETTAZIONE STRUTTURE

Ing. Stefano Maria Petrazzuoli

COORDINAMENTO PER LA SICUREZZA IN FASE DI PROGETTAZIONE

geom. Roberto Giansiracusa

TITOLO

Museo Virtuale: Ipotesi per i contenuti e l'allestimento del percorso virtuale

DISEGNO N°

12

SCALA

REV.

Rev. Nov. 2014

DATA

gennaio 2014

Relazione tecnica

Le premesse

Il progetto di valorizzazione del parco archeologico diffuso che occupa l'intero settore occidentale della città di Napoli, rientra nell'ambito di un più ampio programma di interventi integrati del Comune di Napoli, mirati alla "messa in rete" di attrattori culturali presenti sul territorio e, più in generale, alla valorizzazione e alla promulgazione delle risorse naturalistiche, archeologiche, architettoniche esistenti sul territorio e al miglioramento della loro fruibilità.

In particolare il **sito della Gaiola**, che si estende da Marechiaro a Nisida, ha una straordinaria concentrazione di beni archeologici, paesaggistici e storico – culturali, che lo rendono un attrattore turistico - culturale unico. L'intera area è sottoposta a tutela archeologica, paesistica e storica ed è stata oggetto negli anni di una serie di interventi di salvaguardia e valorizzazione, da parte degli enti preposti e di associazioni, a partire dalla perimetrazione dell'area marina protetta. I numerosi ruderi di nuclei residenziali romani di età imperiale rinvenuti nella parte più occidentale di questo tratto di costa (tra Marechiaro e la Gaiola) sono visibili da Pozzuoli e da Baia, ma non da Napoli, e sono pertanto da considerarsi non tanto propaggini di Napoli, quanto dei Campi Flegrei.

La Mostra d'Oltremare e la piana di Fuorigrotta occupano una posizione quanto mai centrale nel complesso geomorfologico e naturalistico dei **Campi Flegrei**, di cui il complesso della Mostra d'Oltremare, come la collina di Posillipo, costituisce geograficamente la propaggine orientale; l'area della Mostra è interamente sottoposta a vincolo archeologico ed è attraversata da importanti arterie di collegamento, come la via *Neapolis-Puteolim*, i cui resti sono ancora visibili e visitabili all'interno del parco, e dal tronco principale dell'Acquedotto Augusteo, insieme ad importanti resti archeologici, come ad esempio i siti termali ubicate lungo l'asse viario di collegamento con Pozzuoli (attuale via Terracina) o quelle di Agnano.

La connessione storica e fisica tra i siti Posillipo e Mostra d'Oltremare è sempre esistita; nella prima realizzazione della Mostra delle Terre Italiane d'Oltremare del 1939 erano fisicamente collegati da una funivia, oggi dismessa, che si snodava per 1629 mt in risalita, articolata su tre piloni di sostegno e sulle due stazioni inferiore e superiore, e che copriva il tragitto in circa 6 minuti. La riattivazione di un collegamento, più volte discussa con l'Amministrazione comunale, costituirebbe un'occasione straordinaria di sviluppo e di potenziamento del patrimonio locale di strutture sportive, ricreative, culturali di tutta la zona occidentale e al tempo stesso di integrazione con l'offerta turistica di Posillipo a pochi passi dall'area archeologica e dalle spiagge della Gaiola e di Marechiaro.

Elemento di connessione tra i due siti è ancora certamente **il mare**; già la Triennale d'Oltremare individuò in Napoli e nella particolare ubicazione della Mostra d'Oltremare la porta sul mare protesa verso le terre di espansione nel Mediterraneo, perfettamente intonata al paesaggio flegreo che fu un tempo prediletto ai Romani.

L'ipotesi di progetto di un percorso museale virtuale è basata sul criterio che la valorizzazione dei singoli attrattori è fondata su una rete territoriale tra le singole aree di interesse, che necessariamente deve essere integrata da un sistema interconnesso di attività espositivo - museali e più in generale di servizi; a questo sistema di nodi materiali sul territorio va dunque aggiunto **un sistema immateriale di conoscenza e di comunicazione, che costituisce anch'esso parte fondamentale e irrinunciabile della rete**, che si configura tra l'altro con una serie di eventi culturali, musicali, teatrali, letterari, a cui è necessario dare visibilità anche nell'ambito dei grandi circuiti nazionali e internazionali.

Oggi il complesso novecentesco della Mostra d'Oltremare si identifica per il territorio cittadino, regionale e nazionale come hub turistico e culturale, in piena coerenza con la sua ubicazione e con la

sua storia di macchina per la comunicazione, e come luogo capace di comunicare esperienze, narrazioni ed emozioni; con il parco di recente aperto al pubblico e le sue variegate architetture visitabili, costituisce essa stessa un luogo di attrazione per turisti e visitatori, ed il luogo idoneo a promuovere la conoscenza di siti straordinari verso i quali indirizzare i flussi turistici, e, più in generale, a divulgare la cultura e a diffondere valori. Il turismo culturale è individuato oggi come una fonte strategica indispensabile per la salvaguardia e la tutela delle emergenze storiche, archeologiche e architettoniche.

Gli spazi museali e gli interventi sul territorio

Il progetto colloca il percorso virtuale all'interno di uno dei due padiglioni espositivi della Mostra d'Oltremare denominati 7 e 8, architetture di impianto novecentesco a destinazione espositivo - museale che sono attualmente in disuso e che sono a questo scopo restaurati e rifunzionalizzati. La superficie di ciascun padiglione è di circa 300 mq; le due sale oggetto di ristrutturazione sono prospicienti una corte interna e fanno parte di un più ampio complesso di sale che si susseguono in sequenza intorno allo spazio a corte interno alternando percorsi scoperti e coperti.

Contestualmente il progetto prevede alcuni interventi per il miglioramento della accessibilità e della fruibilità all'area della Gaiola ed in particolare al percorso che conduce al parco archeologico di Pausilypon, mediante la messa in funzione di servizi igienici, l'installazione di cartellonistica informativa in corrispondenza dell'ingresso al parco e di quello all'area marina sommersa. Anche il sistema di informazione è parte di un progetto tematizzato di comunicazione finalizzato a far conoscere i siti archeologici/ storico/ paesaggistici che l'area oggetto di studio offre nonché i servizi di assistenza ai turisti offerti dalle diverse associazioni presenti sul territorio (guide turistiche, visite in battello, percorsi in kayak, etc.) e le strutture ricettive per mettere in rete l'offerta turistica dell'intera area. Lo spazio museale verrà inoltre inserito nel circuito regionale dell'Arte Card Campania.

L'ipotesi di percorso virtuale museale da realizzarsi all'interno dei padiglioni della Mostra richiede la supervisione scientifica da parte della Soprintendenza archeologica sui contenuti, sulle fonti documentali e storiche, sulle ricostruzioni di strutture ed arredi e sui testi che illustrano l'itinerario storico archeologico e, inoltre, prevede una sinergia con i sistemi di connessione a rete degli altri attrattori turistici d'area (musei, polo multifunzionale della Mostra d'Oltremare, aree sportive, centri convegno, parchi a tema).

I contenuti e gli obiettivi del percorso virtuale

Il museo virtuale sarà interamente dedicato ai numerosi siti archeologici che sono presenti nel territorio compreso tra la collina di Posillipo ed il Monte Olibano, in un territorio in antico di pertinenza delle città di Neapolis e di Puteoli; tra questi, naturalmente, il più importante è l'area archeologica del Pausilypon, raggiungibile attraverso la Discesa Gaiola e la Grotta di Seiano (porta degli scavi archeologici della villa di Vedio Pollione), dove, al termine del percorso virtuale, una navetta potrà portare il visitatore a godere delle rovine del sito archeologico.

In tal senso la mostra virtuale ha lo scopo di completare la narrazione di uno spazio geografico, mostrando ciò che non è sempre visibile, creando un percorso emozionale che consenta al visitatore di calarsi completamente in un paesaggio che non è stato ancora alterato da una profonda urbanizzazione.

La bellezza dei luoghi era ben nota già agli antichi greci che avevano scelto per la collina il nome *Pausilypum* – che dall'etimo greco significa *pausa o tregua dal dolore* - ma è con l'insediamento e la costruzione delle prime ville marittime della costa campana che i luoghi si animano di una presenza strutturata che non ha soluzione di continuità fino ai nostri giorni. Il primo impianto residenziale romano dovrebbe risalire al I sec. a.C.; accanto alla villa sono visibili i resti di un piccolo teatro e di un odeon che indicano come il complesso fosse stato concepito come una piccola città. Il nucleo archeologico si chiude con la grotta di Seiano, grandiosa galleria che attraversa la collina tufacea per oltre 800 mt dal vallone della Gaiola fino a Coroglio; il visitatore è costretto a ripercorrere la discesa della Gaiola per raggiungere Coroglio e si trova dinanzi alla monumentale uscita della grotta.

Il punto nevralgico del percorso descrive dunque e ricostruisce una delle strutture più imponenti della costa tra Baia e Pozzuoli, la grandiosa villa Pausilypon o di Pollione, il cui primo nucleo è datato dagli studiosi al I a.C. ma la cui storia giunge probabilmente sino all'epoca tardoimperiale (IV sec. d.C., che si estende complessivamente su un'area complessiva di circa 9 ettari, sul promontorio tra la Gaiola e la cala di Trentaremi.

Itinerari virtuali consentiranno poi al visitatore di percorrere l'antica strada che da Neapolis conduceva a Puteoli, la via per cryptam, incontrando lungo il percorso i resti di quei monumenti che caratterizzavano il paesaggio (strade, acquedotti, terme, mausolei, ville rustiche e ville d'otium); tra le ville d'otium sicuramente quella di Posillipo era la più importante, resa celebre per essere stata un possedimento dell'Imperatore, che poteva offrire spettacoli ai suoi ospiti sia nel grandioso teatro (i cui resti sono ancora visibili), capace in origine di accogliere circa 2000 spettatori, sia nell'odeon, edificio destinato agli spettacoli musicali, con la scena un tempo lignea. Il teatro, che avrà la funzione di auditorium, sarà ricostruito all'interno del museo virtuale.

Un'ipotesi di allestimento del percorso museale

Un'area ricettiva introdurrà il visitatore al percorso virtuale divulgando le prime informazioni di carattere archeologico, storico e scientifico. In questo modo al visitatore saranno offerti gli strumenti conoscitivi e i necessari approfondimenti per godere coscientemente della visita. Il primo spazio del museo, infatti, ospita dei pannelli touchscreen ai quali l'utente ha libero accesso e può viaggiare attraverso una linea temporale, facilmente gestibile con il tocco di un dito, che lo porta indietro nel tempo, dalle prime frequentazioni di età protostorica, rinvenuta nell'area di Piazzale Tecchio, sino alle grandi opere di epoca imperiale.

La Crypta Neapolitana

L'accesso al percorso virtuale avverrà attraverso un corridoio, costruito da quinte di allestimento sulle quali è proiettato l'interno della galleria (la Crypta Neapolitana) che in antico consentiva di superare la collina di Posillipo ed entrare nei Campi Flegrei; il visitatore sarà accompagnato nel percorso da suoni e fasci di luce che provengono dai punti di luce posti in alto. Lungo il percorso il visitatore sarà accompagnato dalla narrazione del viaggio nella Crypta fatta da Seneca, che descriveva il passaggio buio, polveroso ed angusto. Tutte queste sensazioni saranno restituite attraverso giochi di luce e di vapori. Quando il visitatore si avvicina all'uscita la grotta si aprirà su un paesaggio virtuale, che restituirà una visione dell'area di Fuorigrotta priva dell'urbanizzazione moderna; su due lati scorreranno immagini che faranno rivivere il percorso lungo la via Neapolis-Puteolim, mostrando una ricostruzione dei principali monumenti che si potevano incontrare.

Alla fine del corridoio il visitatore è introdotto in un ambiente nebbioso, saturo di vapore. La nebbia si dissolve e sulle pareti si vede scorrere l'acqua che lascia intravedere, con la tecnica del map projection, donne e uomini alle terme. Una macchina fa sentire i profumi e le antiche essenze.

Il teatro

In un ambiente allestito come la sala del teatro il visitatore trova delle gradinate, le luci della sala si abbassano ed inizia una proiezione olografica. Costruiti in tecnica mista live e cgi, gli attori sono vestiti da teatranti ai tempi di Pollione e interpretano una commedia in latino sottotitolata. In questo modo il visitatore diventa spettatore – attore della macchina teatrale. Il teatro potrà essere accessibile anche autonomamente, senza dover percorrere la Crypta.

Tra terme, ville e mausolei

L'esperienza in questo ambiente diventa completamente immersiva. La visita avviene utilizzando occhiali in 3d e gli spettatori si troveranno di volta in volta all'interno di tre ambientazioni tipiche che caratterizzavano il territorio flegreo. Si ritroveranno innanzitutto dinanzi ad un mausoleo funerario e rivivranno il rituale funerario romano, quindi saranno all'interno di una delle tante ville produttive prendendo parte alla prematura dell'uva ed infine all'interno della villa d'ozio del Pausilypon. Le strutture edilizie, i giardini, i vigneti e gli scorci panoramici ricostruiti fedelmente in computer grafica, saranno visibili nel loro massimo splendore. All'interno le persone vivono la

quotidianità. L'ultima ambientazione sarà quella dei siti termali.

Area Approfondimenti

L'ultimo ambiente comprende due parti distinte per gli approfondimenti. In una l'accesso esclusivo è per i bambini dove sui touchscreen "eduteinment" un statua parlante li invita a giocare, ponendo domande a risposta multipla sui contenuti della visita effettuata; nell'altra si potranno visionare notizie storiche e documentazione sulle aree archeologiche del settore orientale dei Campi Flegrei.

In particolare ci saranno pannelli didattici e grandi immagini dedicati ai seguenti temi:

- Le origini. Il villaggio di pescatori dell'età del Bronzo a Piazzale Tecchio;
- La viabilità tra Neapolis e Puteoli;
- la statua loricata del rione Miraglia;
- Le terme di Via Terracina;
- la testa di Augusto e l'area funeraria della Mostra d'Oltremare;
- L'acquedotto augusteo e le sue diramazioni;
- Il culto delle Ninfe alle sorgenti di Agnano;
- Le terme di Agnano.

Nelle altre sale del museo, nonché negli spazi esterni di pertinenza dei padiglioni, potranno svolgersi ulteriori attività sui temi (conferenze, workshop, bookshop, etc.).

Le installazioni multimediali

La percezione che la maggior parte delle persone prova nell'accedere a un monumento antico è, non di rado, quella di entrare in un luogo alieno dove è difficile immaginare la vita che vi ha albergato, per molti secoli. Eppure, non è stato sempre così: per secoli gli edifici antichi sono stati riutilizzati come abitazioni, come magazzini, come fortificazioni, come cantine e stalle per gli animali, ogni volta sono stati inseriti in nuove strutture che ne hanno cambiato la destinazione d'uso senza perdere, in alcuni casi, il prestigio delle fasi precedenti. Sono stati, inoltre, meta di viaggi di studio dei quali rimangono le cronache e le vedute, oggetto di analisi e rilievi e, sin dall'inizio della fotografia, hanno rappresentato soggetti privilegiati che ce li mostrano in ambienti rarefatti, talvolta selvaggi, immersi nella natura, oppure, come nel caso della Villa Romana della Gaiola, adibiti a usi diversi, ma sempre frequentati e vivi.

Poiché la gran parte dei visitatori è, ormai, disabituata a leggere nei tessuti delle murature, nelle tracce delle coloriture, o nell'intrico delle planimetrie, non si possono che trarre storie imprigionate e mute. Da queste premesse nasce l'idea di una serie di installazioni multimediali che raccontino, animandole di vita quotidiana, gli insediamenti edilizi di età romana che costellavano la porzione di territorio il cui fulcro è la Mostra d'Oltremare, aprendole alla fruizione e alla conoscenza del grande pubblico. Un vero e proprio viaggio nel passato dove le ricostruzioni digitali fanno da cornice all'azione teatrale dei personaggi che raccontano la quotidianità all'epoca dei romani.

L'argomento dell'azione teatrale e delle installazioni multimediali, progettate e realizzate prende spunto da testi letterari e iconografie antiche, per riproporre una lettura del complesso antico attraverso storie sensibili; il percorso virtuale sarà una vera e propria macchina del tempo.

Ogni installazione accompagnerà il visitatore in un viaggio che gradualmente diventerà sempre più immersivo; la narrazione, tuttavia, non perderà mai di scientificità, fornendo sempre continui rimandi ai realia archeologici. Il visitatore potrà, in alcuni casi, ripercorrere i processi che hanno portato alla creazione della ricostruzione virtuale, partecipando virtualmente al lavoro dell'archeologo che ricostruisce il passato sulla base dei resti (archeologici, epigrafici, letterari, etc.) che ci sono pervenuti.

La durata dell'intero percorso non sarà inferiore a 60 minuti.

PERCORSO VIRTUALE E PER IL RELATIVO ALLESTIMENTO

Si elencano di seguito le installazioni minime tipo richieste per il percorso virtuale e per il relativo allestimento come sopradescritti:

1. Realizzazione, fornitura e posa in opera di contributi multimediali informativi relativi al complesso geo-archeologico naturalistico dei **Campi Flegrei** comprensivi di:

- ideazione, progettazione e direzione artistica e tecnica;
- sviluppo software;
- gallery multimediale;
- materiali informativi e divulgativi;
- accessibilità ai siti internet dell'area summenzionata.

2. Realizzazione, fornitura e posa in opera di contributi multimediali relativi al tema della mediterraneità e del mare ed alle possibili connessioni con il tema di progetto e con le aree oggetto di studio comprensive di:

- ideazione, progettazione e direzione artistica e tecnica;
- realizzazione sistema di interfaccia della sensoristica;
- posa in opera di software e interfacce.

3. Realizzazione, fornitura e posa in opera di contributi multimediali riguardanti l' area archeologica nel tratto che va da Mergellina ad Agnano, come da elenco esplicitato, comprensivi di:

- ideazione, progettazione e direzione artistica e tecnica;
- ricerca scientifica;
- sviluppo software di messa in onda;
- ricostruzioni CGI;
- posa in opera di software e interfacce.

4. Realizzazione, fornitura e posa in opera di contributi multimediali learning object riguardanti gli approfondimenti della mostra comprensivi di:

- ideazione, progettazione e direzione artistica e tecnica;
- posa in opera di software e interfacce;
- realizzazione sistema di interfaccia per touchscreen.

5. Fornitura e posa in opera di 11 sistemi di proiezione in Full HD:

- n°11 sistemi visualizzazione Full HD;
- n°11 sistemi di riproduzione digitale;
- sistemi audio dolby.

6. Fornitura e posa in opera di almeno 4 schermi:

- n°4 touch screen Full HD;
- n°4 PC.

7. Realizzazione, fornitura e posa in opera di allestimenti scenografici da contorno alle installazioni multimediali:

- pannelli con decorazione a tecnica mista;
- supporti visivi per la contestualizzazione delle apparecchiature hardware.

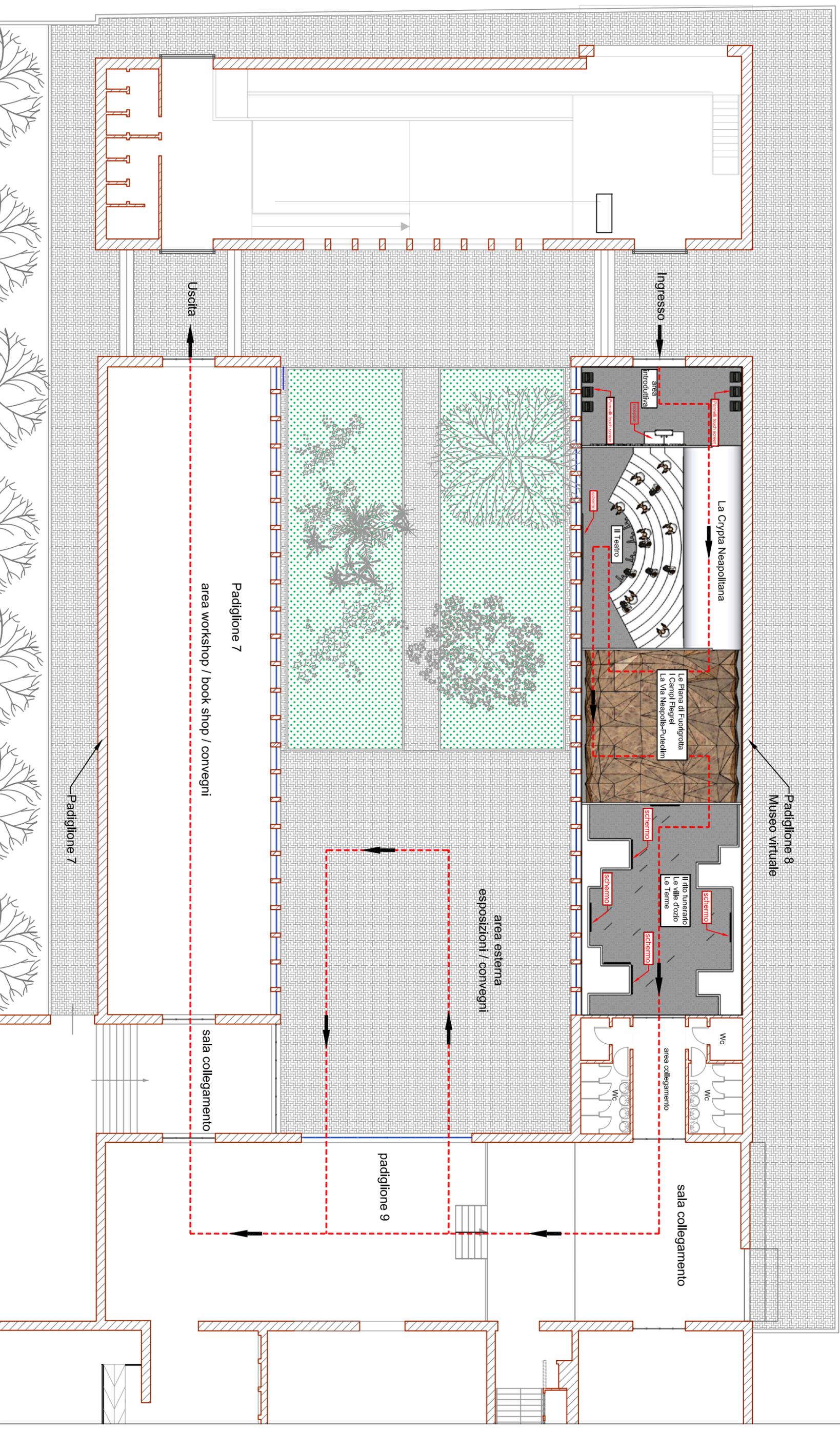
8. Progettazione, fornitura e posa in opera del complessivo allestimento degli spazi summenzionati:

- ideazione, progettazione e allestimento degli spazi;
- fornitura e posa in opera dei materiali per allestimento.

STIMA DEI CAPITOLI DI SPESA PER LA PROGETTAZIONE, FORNITURA ED

INSTALLAZIONE DEL PERCORSO VIRTUALE MUSEALE

<i>descrizione</i>	<i>Importo</i>	<i>quantità/stima</i>
PRE PRODUZIONE		
Consulenza scientifica e progettazione		
TOTALE	€ 20.000	
MUSEO VIRTUALE INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI hardware		
Hardware Computer		10
Hardware Visori		10
Hardware Audio: stazioni dolby sourround		10
Scenografie in cartongesso		
Strumentazioni luminose: sensori, led, luci interattive		10
Proiettori Watch Out - Tv Lcd - Schermi interattivi - Tablet		10
TOTALE A CORPO	€ 77.000	
MUSEO VIRTUALE INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI software		
Contenuti cgi: ricostruzioni e filmati interattivi		7
Contenuti Live		3
Gallery fotografica/multimediale		qnt
Scenografia olografica integrata		qnt
Contenuti Touch Screen		7
Colonna sonora - colonna speakeraggio - effetti rumori		qnt
Allestimenti percorso virtuale come da schema grafico		
TOTALE A CORPO	€ 133.000	
TOTALE COMPLESSIVO		
TOTALE	€ 230.000	



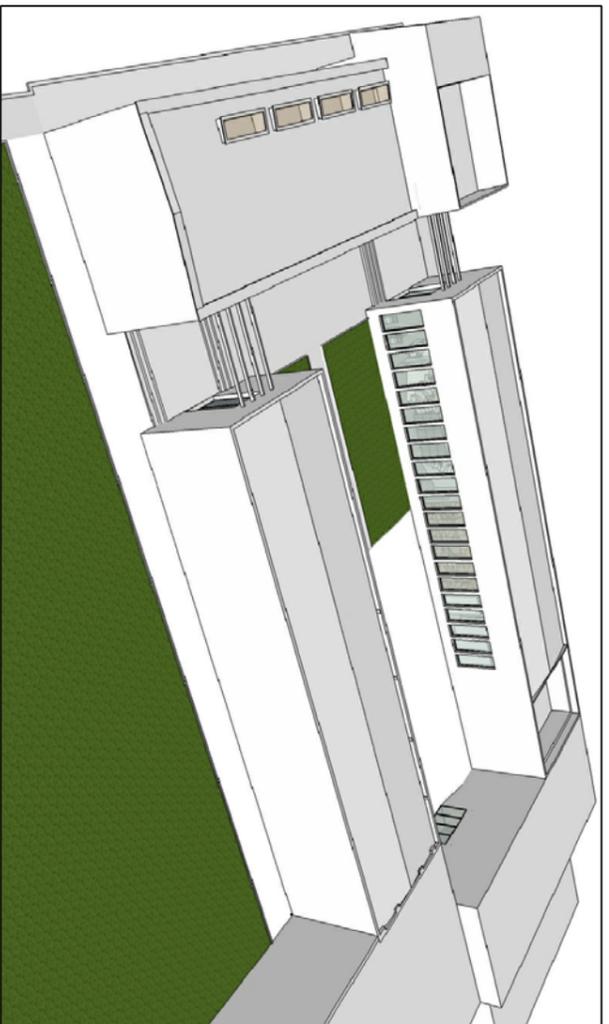
Planimetria
scala 1/200

Progetto di valorizzazione dell'area della Gaiola e della villa di Pollicione a Posillipo e realizzazione di nuovo museo archeologico dell'Area Flegrea Napoletana presso i padiglioni 7 e 8 della Mostra d'Oltremare

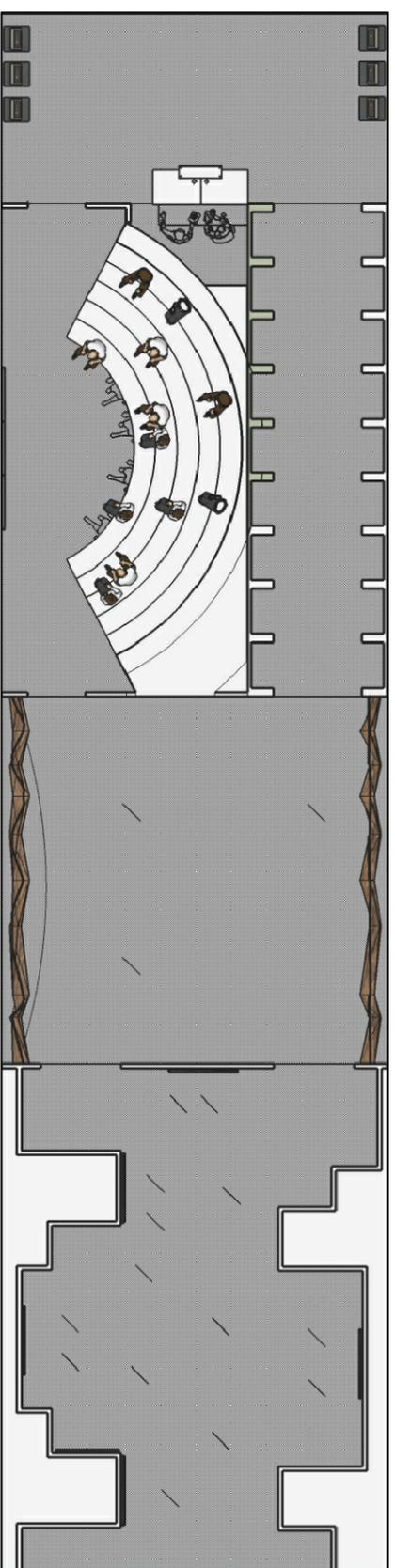
Titolo:
Museo virtuale: Ipotesi per i contenuti e l'allestimento del percorso virtuale

MOSTRA D'OLTREMARE

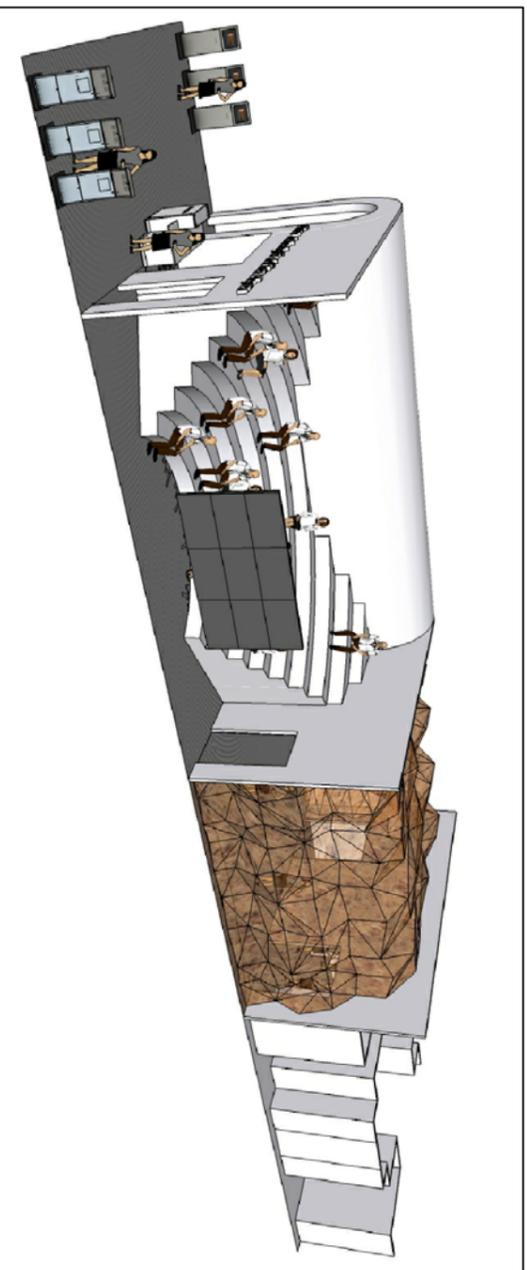




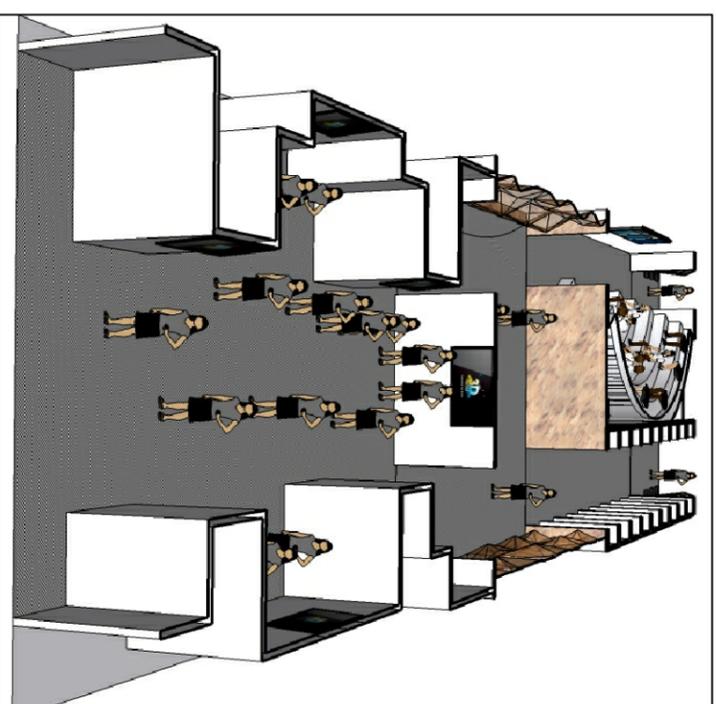
Vista 1



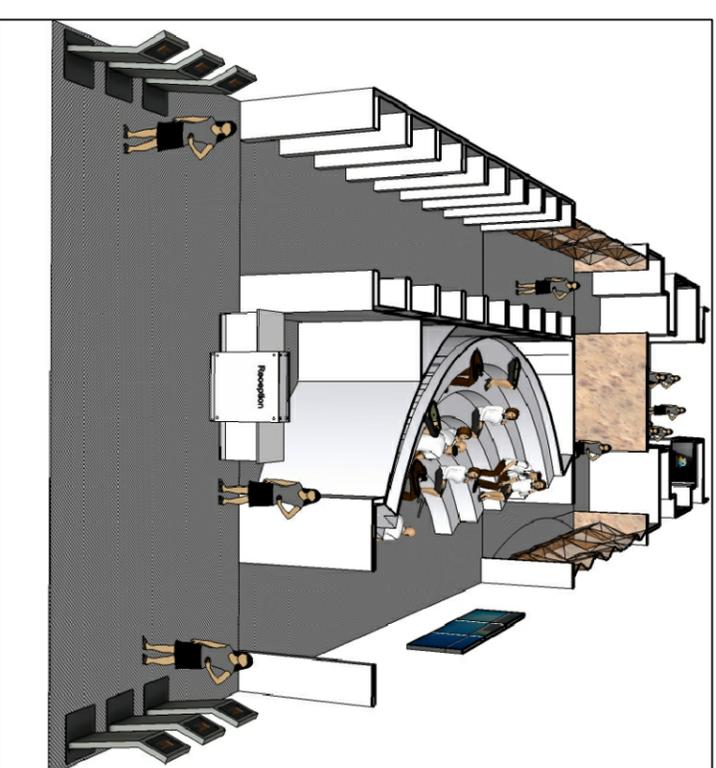
Vista 2



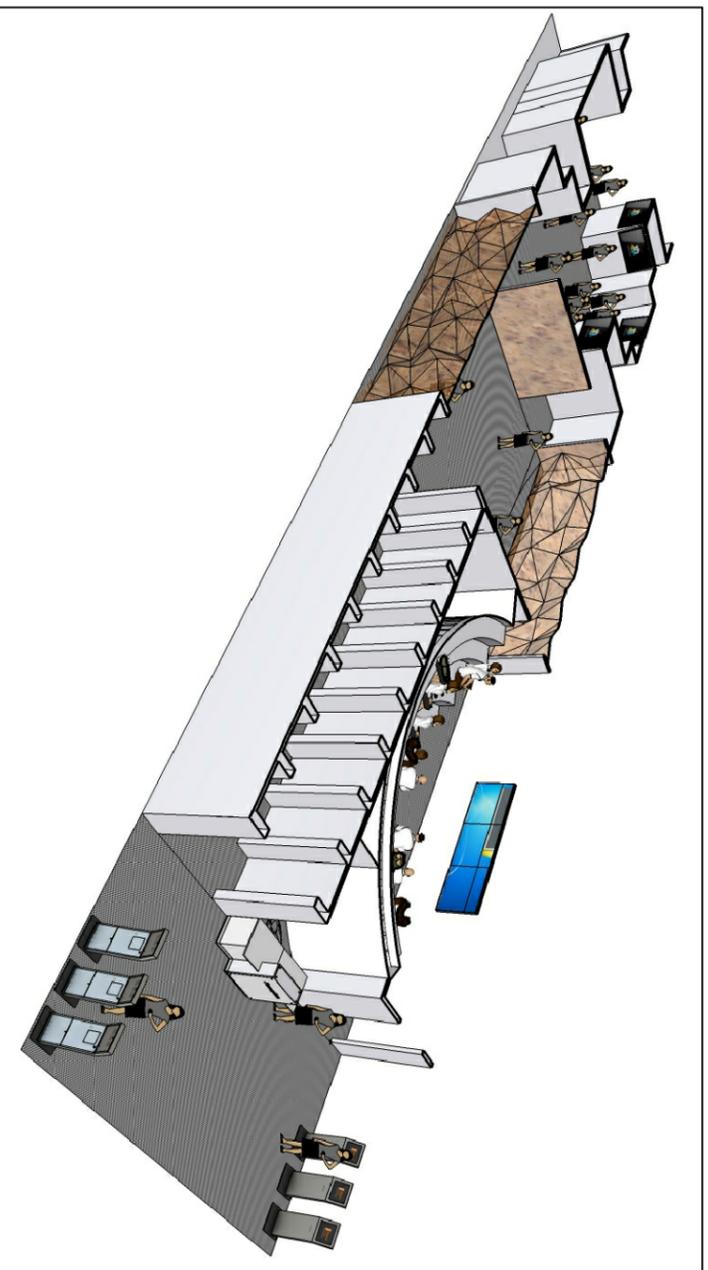
Vista 3



Vista 5



Vista 6



Vista 4

Progetto di valorizzazione dell'area della Gaiola e della villa di Polliano a Posillipo e realizzazione di nuovo museo archeologico dell'Area Flegrea Napoletana presso i padiglioni 7 e 8 della Mostra d'Oltremare

Titolo:
 Museo virtuale: Ipotesi per i contenuti e l'allestimento del percorso virtuale

