

GALLERIA MONTEVERGINI

IL MUSEO CHE RACCONTA LA CITTÀ DI

SIRACUSA

PROPOSTA PROGETTUALE DI

PARTENARIATO SPECIALE

PUBBLICO PRIVATO



Indice

INTRODUZIONE	pag. 3
1. SOGGETTO PROPONENTE	pag. 6
2. PROGETTO	pag. 9
2.1 Contesto di riferimento	pag. 9
2.2 Il progetto	pag. 9
2.3 Hub per luoghi culturali della Città e dei Territori limitrofi	pag. 20
2.4 Promozione e comunicazione	pag. 22
2.5 Personale	pag. 25
2.6 Interventi e aspetti tecnici	pag. 26
2.7 Aspetti gestionali del progetto	pag. 27
3. ASSUNZIONI PIANO ECONOMICO E FINANZIARIO (PEF)	pag. 35
4. CONCLUSIONI	pag. 36
ALLEGATI		
	All. A Company profile Civita Sicilia	
	All. B PEF	
	All. C Proposta Accordo di Partenariato Speciale Pubblico-Privato	

INTRODUZIONE

La Galleria Civica Montevergini situata nell'ex Monastero Benedettino dedicato a Santa Maria di Montevergini, è certamente uno dei contenitori culturali più importanti di Siracusa. Inoltre, la sua centralissima posizione, a ridosso della Piazza del Duomo e la sua vicinanza con i maggiori attrattori di Siracusa e di Ortigia, la Cattedrale, Palazzo Vermexio, l'Artemision, La Fonte Aretusa, Palazzo Borgia, fanno sì che la Galleria costituisca il luogo ideale per narrare la storia della città.

Negli ultimi anni la Galleria ha ospitato la bellissima mostra "Archimede a Siracusa", prodotta e gestita da **Civita Mostre e Musei**, ideata dal Museo Galileo e curata da Giovanni di Pasquale con la consulenza scientifica di Giuseppina Voza e Cettina Pipitone Voza. La mostra, attraverso lo straordinario personaggio siracusano ha narrato indirettamente salienti momenti della storia della città. Questa forma di racconto ha suscitato grande interesse dei diversi pubblici, nell'arco di quattro anni, devastati dalla pandemia, è comunque stata visitata da 40.000 persone e ha riscosso grande apprezzamento dai critici e dalla stampa.

La narrazione è avvenuta tramite un video immersivo realizzato con le più moderne tecnologie e offerto in molteplici lingue; certamente l'uso dell'innovazione come mezzo per parlare a tanti pubblici è stata un'esperienza di successo.

Proprio dallo studio delle grandi potenzialità della città, del luogo individuato e dell'esperienza fatta con la mostra di Archimede ha fatto nascere l'idea che è alla base di questa proposta di partenariato.

Civita Sicilia, ha collaborato all'ideazione e alla gestione della mostra con Civita Mostre e Musei fin dall'inizio e conosce quindi più di tutti gli operatori sul mercato le potenzialità di quella tipologia di mostra in quello specifico luogo e con quella tipologia di proposta culturale.

È in virtù di tali ragioni che Civita Sicilia è a proporre la **creazione di un Museo della Città narrato attraverso i suoi maggiori protagonisti**. È infatti ben noto alla moderna museologia e museografia come la storia narrata da un "Virgilio" o da testimonial, nonché la personalizzazione abbia una presa maggiore sui diversi pubblici, il cui interesse potrà andare dalla storia personale del protagonista, all'ambito di sapere di riferimento, fino alla grande storia della città.

Il progetto individua sette grandi personaggi, legati a diversi ambiti, che con diverse tecnologie e mezzi si raccontano e raccontano Siracusa.

Il progetto racconta la Città sull'Asse: Siracusa Città di Luce e di Acqua.

Il **partenariato proposto**, in linea con lo strumento legislativo – che garantisce la necessaria duttilità in fase di attuazione e di gestione – permetterà agli attori coinvolti i **vantaggi** di seguito descritti e soprattutto **consegnerà alla collettività un luogo unico e un'occasione imperdibile per percorrere un viaggio nella storia della città attraverso la narrazione di alcuni importanti personaggi con un asse che va dalla storia personale alla grande storia, dalla Luce all'Acqua.**

I **macro-vantaggi** ottenuti dal progetto di partenariato sono così sintetizzabili:

1. **valorizzazione del Sito** e adeguamento alle nuove tendenze manifestate dai visitatori;
2. **gestione elastica** al fine di assecondare le esigenze del pubblico, dei gruppi (scolastici e non) nonché dei picchi nei flussi turistici;
3. particolare attenzione alle necessità e ad un **maggiore coinvolgimento delle persone con disabilità**, attraverso lo studio di progetti e percorsi per loro appositamente studiati; promozione *ad hoc* di tali attività;
4. trasformazione della Galleria Montevergini in **luogo propulsivo di cultura** oltre che fruizione museale, attraverso le altre attività proposte, in particolar modo saranno studiate e valorizzate, in sinergia con il Comune ed altre istituzioni, visite ai luoghi meno conosciuti della Città creando una rete tra Museo e territorio e proponendosi a diventare un hub della culturale della Città e dei territori limitrofi;
5. **relazione con il territorio cittadino** che diverrà al tempo stesso proponente e fruitore;
6. **sviluppo dell'impatto occupazionale** nel settore della cultura e dei Beni Culturali;
7. nessun onere economico nella fase di progettazione e realizzazione del contenuto e del sistema tecnologico da parte del Comune;
8. **ottenimento per il Comune di un Museo della Città** che sarà valido e funzionante anche al termine del partenariato;
9. ottenimento di Museo della Città che consenta **visite multilingue in contemporanea** e senza che i visitatori debbano attendere la partenza della visita con il proprio idioma;

10. **recupero funzionale del giardino interno** con ricreazione del verde, relativa manutenzione e rifunionalizzazione attraverso diverse attività (presentazioni di libri, attività per bambini, corner di sosta per i visitatori);
11. **recupero** attraverso **piccolo intervento** edile dell'intonaco della **parte bassa della facciata**
12. **creazione di un tavolo tecnico Comune di Siracusa - Civita** al fine di supportare il Partenariato, promuovere il Museo della Città da parte di ambo i partner, individuare correttivi condivisi tra le parti, come esempio non esaustivo il collegamento con il sito web del Comune.

Il Comune potrà avere inoltre dei vantaggi economici diretti e indiretti:

1. **Ottenimento di un canone fisso di euro 60.000 per i 10 anni** di partenariato (euro 6.000 per anno)
2. Per l'intera durata del partenariato **Civita si farà carico dei costi relativi alle utenze del Sito** (idrica ed elettrica), **sollevando il Comune dall'onere di tale spesa;**
3. **Civita si farà carico della manutenzione ordinaria del Sito sollevando il Comune dall'onere di tale spesa. Si precisa che Civita ha i fondi per realizzare il progetto.**

Si precisa che Civita non si farà carico delle spese di manutenzione straordinaria ad eccezione dei due interventi indicati al punto 10 e 11 di questo paragrafo.

1. SOGGETTO PROPONENTE

Civita Sicilia è un **operatore globale nel settore dei beni culturali** attivo da **oltre quindici anni**, capace di coprire l'intera filiera culturale: servizi di **gestione museale, organizzazione e produzione di eventi espositivi, piani di comunicazione, progettazione e realizzazione di allestimenti e di grandi scenografie, valorizzazione del territorio.**

Civita Sicilia è membro fondatore di AICC – Associazione Imprese Culturali e Creative del sistema Confindustria.

Civita ritiene di essere il **soggetto proponente idoneo** per questo progetto di partenariato poiché ritiene di avere **le caratteristiche essenziali** alla proposizione di un progetto integrato.

Civita Sicilia è all'interno di un grande gruppo che si occupa di **cultura in modo globale** e nato **più di trent'anni fa**; il gruppo lavora a livello **nazionale e internazionale** e si occupa

Il Gruppo Civita nella sua attività di oltre trenta anni gestisce i servizi e le attività di alcuni tra i più importanti musei e luoghi archeologici italiani, di proprietà pubblica o privata. Tra questi, per dare anche la misura della trasversalità a livello nazionale, si ricordano: le Gallerie d'Italia nelle sue sedi di Milano, Napoli, Torino e Vicenza; il Teatro Antico di Taormina; la Pinacoteca di Brera a Milano; la Neapolis di Siracusa; il Castello Sforzesco a Milano; le Domus Romane di Palazzo Valentini a Roma.

Civita negli anni ha sviluppato nel campo della **didattica** una **elevatissima professionalità.**

Proponiamo **esperienze innovative nel campo della didattica**, attraverso laboratori e percorsi frutto di un approccio integrato che coniuga contenuti culturali, piattaforme educative digitali ed emotional intelligence, in linea con i piani educativi proposti dalla Commissione Europea. L'offerta didattica è inoltre frutto di consolidate e dinamiche collaborazioni con enti, istituti culturali e amministrazioni locali, per lo sviluppo di progetti trasversali dedicati a tutte le tipologie di visitatori, con una particolare attenzione ai pubblici speciali.

Tale professionalità riteniamo sia fondamentale per gestire le attività ludico didattiche proposte di seguito.

Civita da sempre è attiva attraverso la propria area di “**Progettazione Territoriale**” che, nel connubio con le attività di gestione, rappresenta un **vero e proprio unicum nel panorama delle imprese culturali e creative**. Promuovere uno sviluppo del territorio coerente con la sua storia e rispettoso delle sue peculiarità ambientali e culturali è infatti un obiettivo prioritario di Civita che si è strutturato per fornire servizi e **progetti finalizzati alla valorizzazione del territorio e delle sue risorse**.

Tale specifico know-how sarà utile per la creazione di una rete culturale territoriale.

Di seguito alcune delle **esperienze ritenute essenziali** e utili per la creazione **dell’hub territoriale** di seguito proposte:

- **Palazzo Scarciglia (Lecce)**

La progettazione e realizzazione di un intervento in questo nuovo hub turistico/culturale di uno spazio che si propone come la porta multimediale attraverso la quale accedere al patrimonio dei beni ecclesiastici della provincia di Lecce.

- **Open Tourism**

Finanziato nell’ambito del Programma Comunitario Interregionale Italia-Albania-Montenegro, con la realizzazione di iniziative di comunicazione valorizzazione dei territori transnazionali coinvolti.

Si evidenzia, inoltre, che lo staff di **Civita ha progettato diversi Distretti turistico-culturali** di cui alcuni nel **in Sicilia** e ha curato la **revisione dei tre piani Unesco della Sicilia Orientale**, tra cui quello di Siracusa – Pantalica.

Civita ha inoltre al suo interno un’area di “**Innovazione Culturale**” che ha l’obiettivo di **valorizzare i beni culturali tramite le nuove tecnologie e che sarà fondamentale per la realizzazione del Museo proposto**.

Tra gli ultimi lavori si evidenziano i seguenti:

- **Museo multimediale di Roccella Ionica (RC)**

La progettazione e realizzazione dell’allestimento multimediale del Castello Carafa di Roccella che diventa il luogo di narrazione della storia della città, e allo stesso tempo della costa ionica e di tutto il Meridione.

- **Nuovo allestimento multimediale del Museo “Rodolfo Valentino”**

Un intervento di trasformazione del percorso e degli allestimenti del museo omonimo, che prevede un ricorso massivo alle tecnologie digitali, alla multimedialità e all'interazione.

- **Allestimenti del nuovo “Museo Fellini” di Rimini**

Nell'ambito della realizzazione del Museo Fellini a Rimini, Civita ha realizzato diverse forniture scenografico-multimediali posizionate all'interno di due sale del castel Sismondo.

- **Virtual Tour - Villa Zito e Palazzo Branciforte**

Civita si è occupata dapprima della progettazione e successivamente della realizzazione e gestione di un prodotto fruibile da qualsiasi dispositivo, attraverso la creazione di un link-web che permette di entrare con qualsiasi dispositivo nel tour virtuale.

Il tour virtuale è stato realizzato utilizzando immagini a 360° gradi in alta risoluzione a navigabilità fluida con la disponibilità di contenuti quali: approfondimento mirato dei dettagli dell'opera, giochi interattivi legati ai contenuti dell'opera che portano essere aggiornati nel tempo, video realizzati con droni dell'esterno dei Siti.

PRINCIPALI DATI SOCIETARI RELATIVI ALL'ESPERIENZA SPECIFICA		
Fatturato medio annuo da attività di valorizzazione dei BB.CC. (gestione di musei e luoghi di cultura; organizzazione di mostre) negli ultimi 5 anni	Fatturato medio annuo bookshop negli ultimi 5 anni	N° progetti di valorizzazione integrata turistico-culturale progettati dallo staff di Civita nel corso degli ultimi 5 anni
€ 952.114,47	€ 318.141,30	n. 8

2. PROGETTO

2.1 Contesto di riferimento

La **Galleria Montevergini** è ubicata nel **centro di Ortigia**, esattamente alle spalle della **Cattedrale e del Comune** e poco sopra la **Fonte Aretusa**.

La Galleria Montevergini e il Museo della Città sono l'ideale **porta di accesso per la conoscenza dell'intera Città**.

I molteplici temi, le tante storie e la storia presentati nel Museo diventano la base per la comprensione delle successive visite, la trama di collegamento in cui inserire i successivi tasselli.

La Città ha una storia antichissima e molto articolata e che **coinvolge quasi tutti gli ambiti del sapere**, quindi molto difficile da raccontare con un unico grande racconto di sintesi.

2.2 Il progetto

Introduzione

L'idea progettuale nasce dall'impulso della **moderna museologia e museografia** che sottolinea l'importanza di un "Virgilio" o da testimonial nella narrazione dello storytelling.

La molteplicità della storia e delle storie di Siracusa e l'ampiezza degli ambiti del sapere su cui si articola questa storia ci ha portato a pensare che la maniera più funzionale di raccontare, su modello della mostra "Archimede a Siracusa", fosse quella di **raccontare la Città attraverso alcuni tra i personaggi più importanti della storia siracusana** e su un asse che vede Siracusa come **Città di Luce e di Acqua**.

La narrazione di una persona reale, benché appartenente ormai al passato, ha una presa maggiore sui diversi pubblici, il cui interesse potrà andare dalla storia personale del protagonista, all'ambito di sapere di riferimento, fino alla grande storia della città.

La **segmentazione del racconto inoltre facilita i pubblici con difficoltà** di apprendimento e con differenze cognitive.

Il progetto individua **sette grandi personaggi che con diverse tecnologie e mezzi scenici** si raccontano e raccontano la loro Siracusa. I personaggi individuati e i relativi ambiti sono:

1. Caravaggio - Arte – Luce
2. Santa Lucia –Devozione- Luce
3. Archimede– Storia della scienza
4. Platone – Filosofia e storia politica scienza
5. Eschilo – Teatro antico
6. Federico II – Letteratura
7. Maiorca – sport e ambiente - Acqua
8. Paolo Orsi – grandi scoperte archeologiche

Il progetto sarà curato da un **comitato scientifico di grande autorevolezza**: Cettina Vozza e Giovanni di Pasquale - curatori della mostra e dell'installazione di Archimede - Monica Centanni, Lorenzo Guzzardi, Patrizia Maiorca, Pucci Piccione. Il progetto si avvale di Anna Villari, docente di storia dell'Arte e Museologa.

Inoltre alla fine del percorso e nello spazio del Bookshop il visitatore potrà accedere al **pozzo della conoscenza** attraverso un QR-code e prendere i contenuti di approfondimento di suo interesse.

Le Linee Narrative

L'inizio della visita è teso a raccontare ai visitatori la **modalità narrativa del Museo** evidenziando che il Museo è l'ideale **porta della Città** per visitare e comprendere poi gli altri luoghi e che la storia della Città è raccontata da alcuni **grandi protagonisti** di fama nazionale e internazionale e che nei loro ambiti hanno tracciato la storia.

Viene anche evidenziato al visitatore come ogni personaggio sia anche lo spunto per entrare in contatto con i **diversi ambiti** a cui gli stessi appartengono.

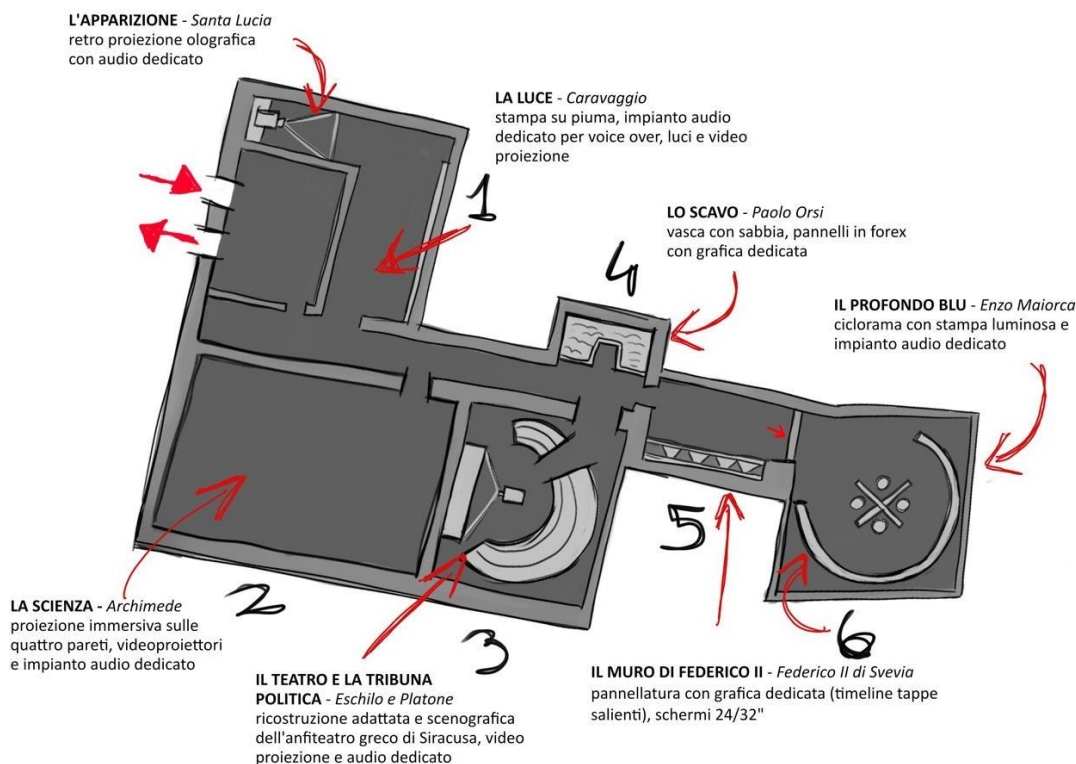
Si illustra anche che il racconto non è cronologico ma che attraverso una **grande cronologia pavimentale** stampata e apposta sul pavimento del bookshop o del corridoio è possibile ricomporre i vari racconti nel tempo.

Inoltre, la cronologia viene presentata prima di ogni narrazione così che i visitatori sapranno sempre inquadrare storicamente le narrazioni.

L'allestimento

L'allestimento del Museo crea sei spazi di diverse dimensioni, ognuno dedicato ad un personaggio, solo lo spazio del teatro è condiviso tra due personaggi: Eschilo e Platone.

I sei spazi di diverse dimensioni sono accessibili dal lungo corridoio centrale, i cui protagonisti sono i personaggi sopra citati. Ognuno di loro sarà introdotto da una frase che ne ricorda le gesta o il pensiero legato alla città di Siracusa, ogni spazio avrà una time line per collocare il personaggio nella cronologia della Città e della storia.



1. LA LUCE - Caravaggio

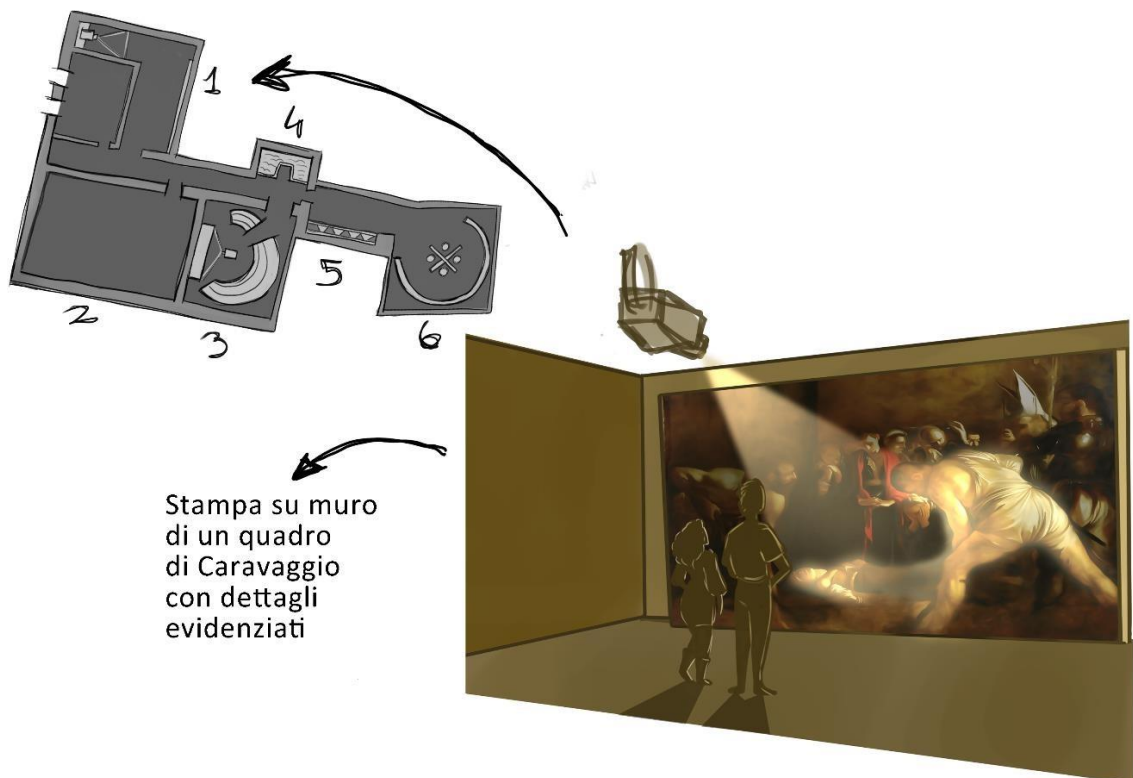
REALIZZAZIONE

La stanza accoglie il visitatore in una penombra che lascia intravedere sulla parete di destra la riproduzione, stampata su piuma, del quadro “Seppellimento di Santa Lucia” di Caravaggio.

Un sensore di presenza attiva il gioco di luce e video proiezione mappata che esalta i singoli dettagli del quadro, svelandolo piano piano nella sua totalità. Un voice over accompagna il visitatore nella scoperta del dipinto.

Tecnica:

- da 1 a 3 proiettori - 6000 ANSI-Lumen
- impianto audio dedicato



2. L'APPARIZIONE - Santa Lucia

Giovane siracusana di nobile famiglia promessa sposa ad un pagano ma votata a Cristo. Il rifiuto la condanna e la sottopone ad un processo e ad una lunga serie di torture che sembrano non intaccarne né il corpo né lo spirito. Muore infine il 13 dicembre del 304 d.C. solo dopo aver ricevuto la Comunione. Immediatamente la devozione nei suoi confronti si diffonde. In città, le catacombe che ospitano il suo corpo diventano meta di pellegrinaggi. Il culto cresce e si allarga all'intera Europa. Il corpo viene trafugato prima a Costantinopoli e poi a Venezia, dove ancora oggi riposa. La mancanza del corpo ed il sepolcro vuoto vengono compensati, dal 1600, da una partecipata processione in cui viene portato un imponente simulacro in argento attraverso un percorso che dalla Cattedrale, attraversando tutta la città, termina nella Basilica di Santa Lucia mentre risuona l'antica invocazione "Sarausana je". Devozione religiosa ma anche civile, che unisce, nel nome e nella testimonianza sempre attuale di Lucia, tutti i siracusani. Ispiratrice anche di artisti e letterati venne rappresentata da Caravaggio, Lotto, Minniti, Veronese e Rubens e cantata da Dante nella Divina Commedia.

REALIZZAZIONE

Superato il "Seppellimento di Santa Lucia", in fondo alla sala la Santa appare a figura intera al visitatore, grazie all'utilizzo di una retroproiezione olografica, e si racconta in prima persona. Tecnica:

- 1 proiettore - 6000 ANSI-Lumen
- impianto audio dedicato

3. LA SCIENZA - Archimede

Archimede fu uomo di scienza completo, appassionato e interessato come secoli più tardi furono Leonardo e Galileo. Di lui si ha certezza della data di morte, avvenuta nel 212 a.C. durante l'assedio che Roma pose alla città di Siracusa alleata di Cartagine. Si sa che studiò ad Alessandria, allora centro ineguagliabile del sapere antico, prima di tornare a Siracusa accolto dal mecenatismo dei tiranni Ierone e Gerone. Dalla speculazione teorica alle realizzazioni pratiche Archimede lasciò in eredità la vite di Archimede, gli studi sulla leva, la formalizzazione del principio di Archimede, studi di geometria e il calcolo del π greco. Il mito ne ha poi esaltato il ruolo di tattico nella difesa della città dai romani: specchi ustori, rostri, baliste, con i quali riuscì a salvare la città fino a quando il tradimento di un concittadino pose fine all'assedio e alla sua vita.

REALIZZAZIONE

In questo ambiente una grande proiezione, che interessa le quattro pareti della stanza, accompagna il visitatore in una narrazione in terza persona della storia di Archimede, delle sue invenzioni, del suo ruolo di stratega a Siracusa nel 212 a.C. durante le guerre puniche.

Il visitatore entrando nella sala si trova proiettato in un racconto audio e video di forte impatto, al centro di un ambiente immersivo, ideato proprio con lo scopo di emozionare e allo stesso tempo divulgare contenuti storici. La proiezione immersiva è creata grazie all'utilizzo di n. 14 proiettori.

Tecnica:

- 14 proiettori - 6000 ANSI-Lumen
- impianto audio dedicato

4. IL TEATRO E LA TRIBUNA POLITICA – Eschilo e Platone

Com'è noto, Eschilo muore a Gela, in Sicilia, nel 456 a.C. dopo aver lasciato, costretto o per libera scelta, Atene. Ma è Siracusa che fornisce ad Eschilo le risorse, la location (come si direbbe oggi) e l'ispirazione. Perché a Siracusa fin dal 490 a.C. c'è un teatro intagliato nella roccia e rivestito di marmo, con attrezzature e spazi per le scenografie che il teatro di Atene non poteva offrirgli. A Siracusa Eschilo rappresenta i Persiani scrive le Etnee, che celebrava la rifondazione di Katane con il nome di 'Aitnai' e molto probabilmente scrive il Prometeo, con le sue scenografie avveniristiche, che prevedevano l'utilizzo di almeno otto macchine volanti.

Platone a Siracusa rappresenta il momento più rappresentativo del dissidio permanente tra filosofia e politica, tra teoria e prassi, tra il filosofo e l'uomo di potere. La Politica che nasce a Siracusa con Platone va intesa come scienza e arte di governare. Insegnamento o cantiere che il filosofo ateniese cercò di attuare, in tre diversi soggiorni siracusani, nella città governata dal tiranno Dionisio I e in seguito dal figlio Dionisio II. La sua visione politica venne fortemente osteggiata e mai riuscì a realizzare ciò che si auspicava in una delle lettere inviate al discepolo siracusano Dione in occasione del secondo viaggio: «Se mai altra volta, certo ora potrà attuarsi la nostra speranza che filosofi e reggitori di grandi città siano le stesse persone».

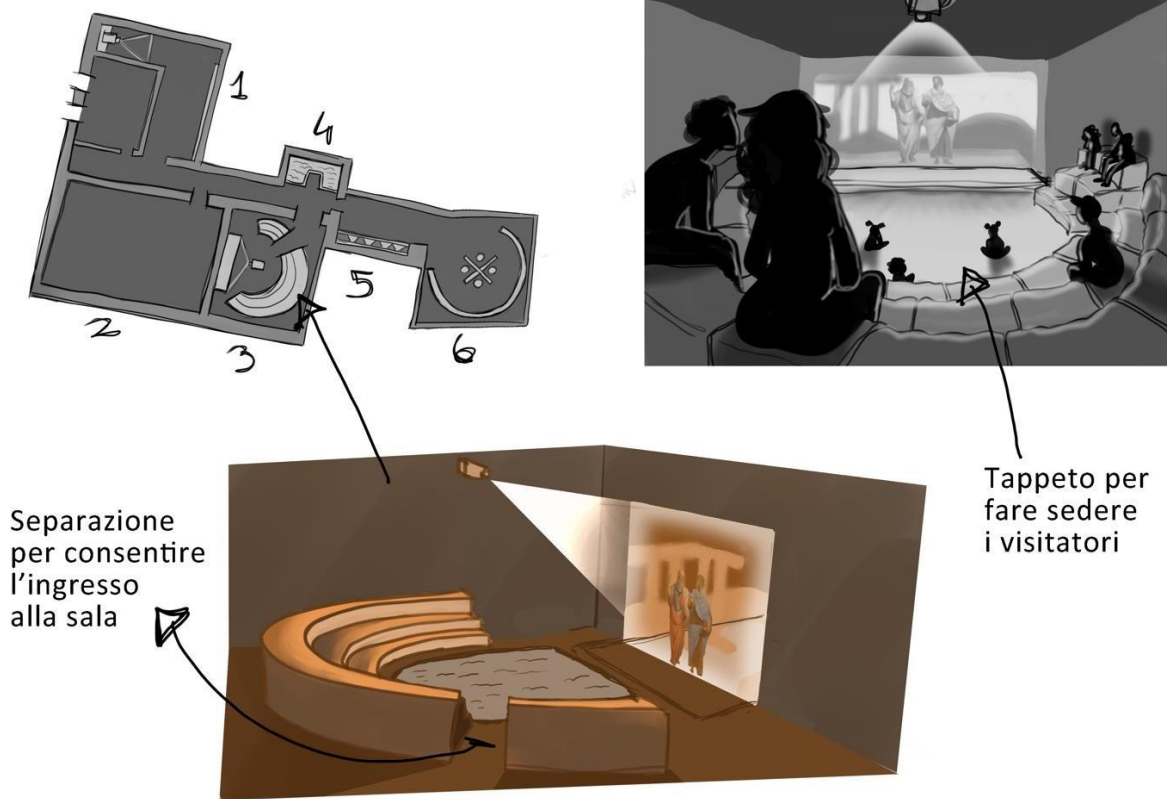
REALIZZAZIONE

Un diorama in scala che riproduce le prime tre gradinate della cavea del teatro greco di Siracusa (ricostruzione adattata scenografica) accoglie i visitatori all'ingresso della sala. Un varco, che si apre lungo

il raggio della circonferenza, separa due blocchi di gradoni per invitare il visitatore al centro del teatro dove una stampa calpestabile a terra definisce l'area dell'orchestra e del proscenio. Sulla parete di fronte una proiezione ricrea la suggestione visiva di continuità del palco e la ricostruzione 3D della skenè. Grazie all'ausilio della tecnica del greenscreen la scena tridimensionale, graficamente ricostruita, farà rivivere Platone mentre espone le sue idee politiche sulla Repubblica e ripropone porzione di una tragedia di Eschilo.

Tecnica:

- 1 proiettore - 6000 ANSI-Lumen
- Impianto audio dedicato



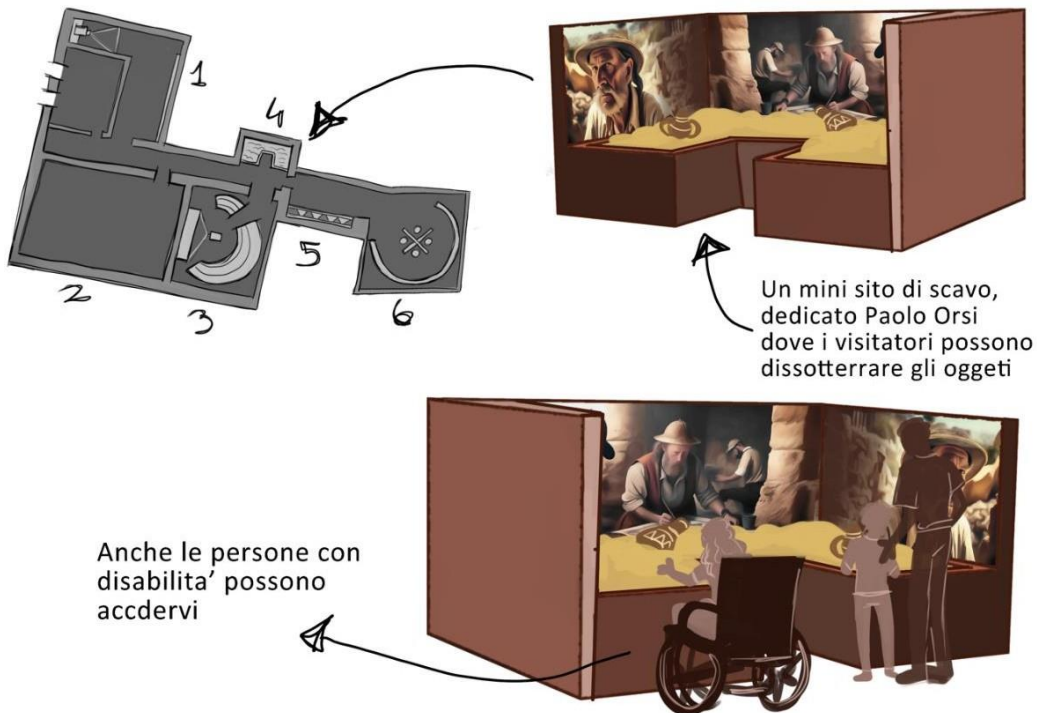
5. LO SCAVO – Palo Orsi

Nato a Rovereto ma attratto e in seguito legato per sempre al Sud Italia, allo splendore del patrimonio culturale di Sicilia e Magna Grecia che ne fanno il padre fondante dell'archeologia e della storia di questi territori. Accolto da Siracusa, alla città e al suo territorio dona un'inflessa attività di studio, ricerca e scavo. Applica negli scavi di Pantalica, Megara Hyblea, Camarina, Akrai, Eloro l'innovativo, per quei tempi, metodo stratigrafico, coordina squadre di operai, registra e appunta su centinaia di taccuini appunti e disegni ancora conservati, quali reliquie, presso la Soprintendenza di Siracusa. Dal 1891 lavorò all'ordinamento delle collezioni del Museo di Siracusa che diresse fino al 1932. Molti dei reperti esposti e conservati nei depositi furono rinvenuti proprio da lui durante oltre quarant'anni di scavi.

REALIZZAZIONE

L'installazione si apre nella nicchia lungo il corridoio: le tre pareti sono ricoperte da pannelli grafici stampati su forex che introducono il personaggio, le sue indagini e le scoperte archeologiche sul territorio.

A terra una vasca dalla forma ad U riproduce concretamente un terreno di scavo: alcuni reperti sono visibili e tangibili, altri sono nascosti sotto uno strato di sabbia e invitano i visitatori più piccoli a cimentarsi nella ricerca.



6. IL MURO DI FEDERICO II – Federico II di Svevia

Più volte Siracusa ospitò l'imperatore svevo Federico II: nel 1209, nel 1220, nel 1224, nel 1232. Lasciò alla città un'impronta fisica e un lascito immateriale. Il territorio siracusano offriva straordinarie potenzialità che consentirono alla corona di edificare castelli, palazzi, case, torri, dighe e abbazie. Il nome di Federico si riconduce al Castello Maniace, monumento che rappresenta il culmine architettonico di questa intensa attività edilizia, anche se l'imperatore non riuscì a vedere altro che l'impianto del cantiere seguito, successivamente, da Riccardo da Lentini. Ma il lascito federiciano va oltre. Da Siracusa Federico promulga leggi, emana, nel 1224, il decreto di fondazione della prima università laica d'Italia, quella di Napoli, e riorganizza la Scuola medica di Salerno, rilancia l'economia rendendo la città il terzo porto commerciale per importanza in Sicilia. Nel 1234, a coronamento del rapporto con la città, l'imperatore insignisce Siracusa del titolo di *urbs fidelissima*.

REALIZZAZIONE

All'ingresso della sala una prima installazione introduce il personaggio attraverso una timeline grafica che segna le tappe salienti della vita di Federico II. Sulla parete si aprono cinque fori rettangolari a differenti altezze che invitano i visitatori ad affacciarsi: un imbotto profondo circa 40-50cm conduce lo sguardo dello spettatore in profondità verso un monitor 24/32" su cui saranno riproposte immagini, suoni e suggestioni visive legate al personaggio e al Regno di Sicilia.

Tecnica:

Tecnica:

- 5 monitor 24/32"

7. ACQUA- IL PROFONDO BLU - Enzo Maiorca

La passione per il mare per il siracusano Enzo Maiorca nasce dall'adolescenza e presto lo porta a diventare uno dei più importanti pionieri dell'attività subacquea in apnea, sfidando pareri e consigli di medici e scienziati che prevedevano a causa della pressione lo schiacciamento del torace al di sotto di determinate quote. Da passione divenne attività sportiva. Fu campione del mondo per quasi trenta anni concludendo la sua carriera agonistica con il raggiungimento nel 1988, primo uomo al mondo, della quota di -101 metri. Il mare ha rappresentato per lui non solo la sfida sportiva ma anche un luogo da salvaguardare spendendo la sua immagine e notorietà in azioni di sensibilizzazione sui problemi del mare e delle sue creature.



Sicilia

REALIZZAZIONE

A seguire si entra in uno spazio più ampio in cui pervadono i toni del blu, una luce fioca e dei suoni attutiti, quasi lontani, accompagnati da un sentore olfattivo di mare.

Nella stanza si apre un ciclorama con stampa illuminata che abbraccia e accoglie i visitatori, al centro del ciclorama quattro postazioni Oculus invitano i visitatori ad immergersi nell'esperienza di un record di apnea subacquea vissuto grazie all'ausilio di un video 360.

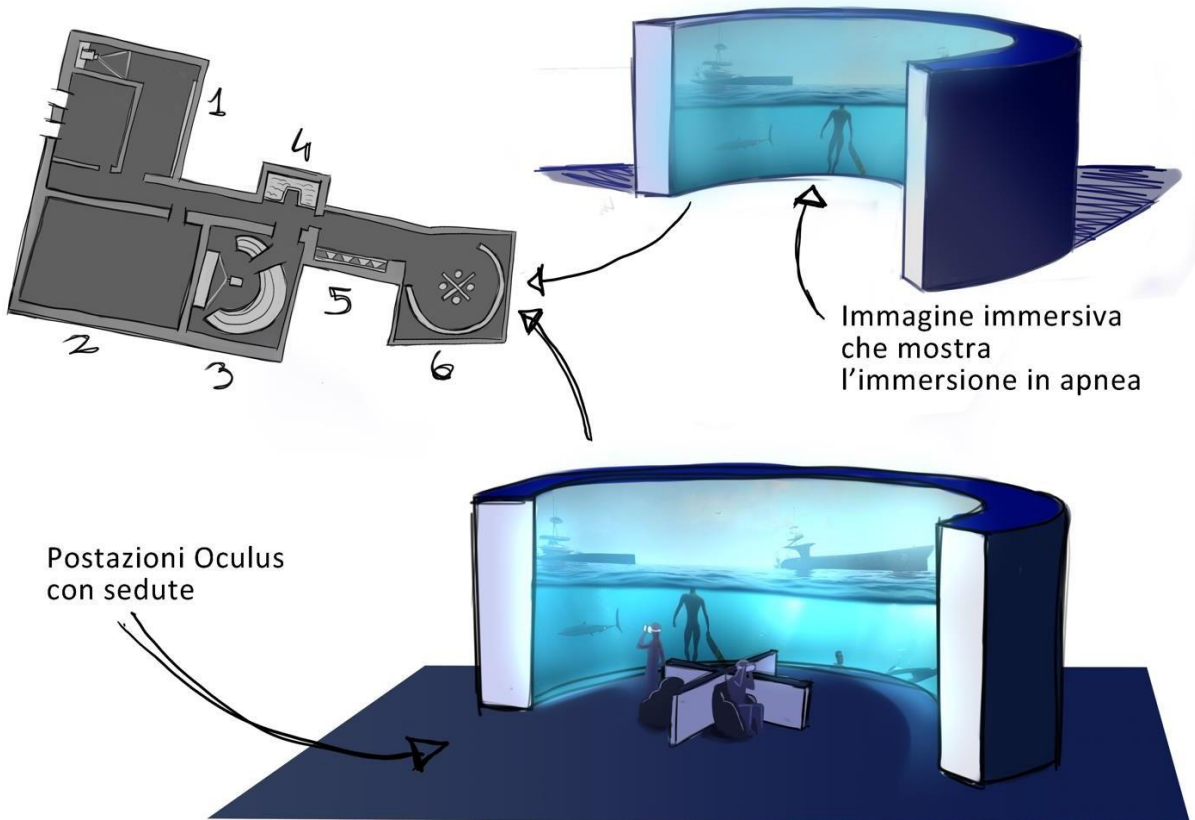
Una volta indossati gli apparati oculus, l'utente si ritrova in una ricostruzione per metà filmica e per metà virtuale, si può muovere con lo sguardo liberamente dirigendosi con la testa ovunque vuole. Nel primo minuto: Immagini riprese a pelo d'acqua rievocano la situazione antecedente un record, sommozzatori in acqua e barche d'appoggio intorno all'utente che gode di una visione in p.o.v (soggettiva).

Dalla soggettiva dell'utente: vediamo decine di persone che si affacciano da barche e gommoni e ci incoraggiano, poi la concentrazione, è tutto pronto...silenzio... tre, due, uno... inizia la discesa, (nelle prime fasi della discesa l'utente attraversa una fase transitoria fra mondo reale, quindi la parte filmica che aveva visto nel minuto precedente, e mondo surreale astratto e realizzato in cgi computer grafica) i suoni si attenuano, la luce diventa più fioca, le immagini diventano solo astrazione e colori, i raggi del sole che si tuffano nel blu e si muovono sotto di noi, ci chiamano danzando al ritmo di una musica che sentiamo provenire dal basso, i suoni sempre più profondi si trasformano, metro dopo metro in note di una musica che ci condurrà fino agli ottanta metri, dove i colori sono pochi e la luce dalla superficie sembra essere ormai una lontana chimera, ancora un momento e siamo giunti nel punto più profondo del nostro viaggio, siamo circondati da suoni ovattati, siamo soli ma ci sentiamo abbracciati dal blu intenso e dalla danza di luci che provengono dalla superficie. E' tempo di risalire verso quella chimera luminosa sopra di noi, saliamo e man mano tutto comincia di nuovo ad essere più distinguibile la musica lascia spazio ai suoni della superficie, la luce torna ad essere più intensa e diffusa, cominciamo a scorgere figure umane che ci stanno aspettando, l'ascesa accelera, sotto di noi il profondo blu di cui ora ci sentiamo parte, un ultimo sguardo in basso e poi la superficie, un tuffo dal basso verso l'alto dall'interno verso l'esterno, dal sogno alla realtà, e siamo fuori, intorno a noi tutti in attesa di un nostro cenno...OK! stiamo bene, grande festa in acqua e sulle barche di appoggio al nostro record, l'impresa è compiuta i record è stato realizzato.

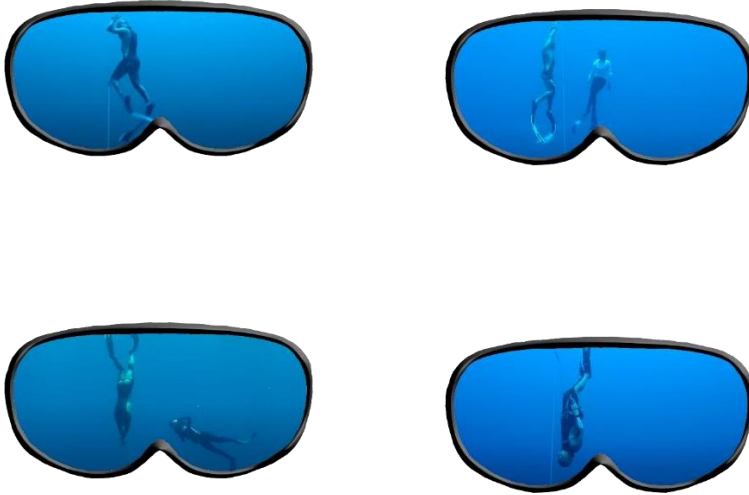
Questa esperienza ci ha cambiati ora ci sentiamo parte del profondo Blu e faremo di tutto per viverlo e difenderlo.

Tecnica:

- 4 oculus con audio integrato
- impianto audio dedicato
- impianto olfattivo di sala



semplificazione della visione dell'ambiente 360 dell'Oculus



Modalità di narrazione

La visita al Museo della Città sarà guidata attraverso **un'audioguida multilingue che accompagnerà dall'introduzione al Museo della Città fino alle diverse installazioni** che hanno come protagonisti i vari personaggi. La **parte finale della narrazione è un invito a visitare gli altri luoghi della Città con il supporto e i consigli dei nostri operatori.**

Il **percorso** all'interno del Museo è **libero** ed ogni visitatore potrà scegliere cosa vedere prima e cosa dopo, **grazie al sincro delle audioguide gli audio si attiveranno sala per sala.**

2.3 Hub per luoghi culturali della Città e dei Territori limitrofi

La proposta progettuale intende riprendere un tema già trattato da Civita in passato e interrotto dalla pandemia, con la Siracusa Card: la possibilità di **creare una rete tra il Museo della Città e i luoghi della cultura, soprattutto quelli meno valorizzati.**



Il **Museo della Città**, in accordo con il Comune e con le linee di sviluppo culturale di quest'ultimo, potrà diventare quindi **hub informativo, anche attraverso la creazione di un link con il sito web del Comune e ove possibile gestionale** diventando punto di **partenza di una rete territoriale** che metta a **sistema** tutti i beni del territorio meno valorizzati. Già dai primi giorni di apertura il personale del Museo della Città potrà fornire informazioni sugli altri luoghi, consigliare

itinerari personalizzati in base alle esigenze espresse dai fruitori e agli orari di apertura.

In un secondo momento, e ove si troverà l'accordo con i diversi gestori e riprendendo il lavoro impostato per la Card, dalla piattaforma della biglietteria del Museo della Città sarà possibile comprare i biglietti e i servizi per gli altri luoghi.

Al fine di potenziare il ruolo del Museo della Città come Hub dei BBCC della città si intende ristrutturare il giardino interno della Galleria Montevergini e dotarlo di una copertura mobile e removibile, in modo che possa essere fruito e che possa **ospitare eventi di promozione cultural – territoriali**, quali, presentazione di libri, laboratori per bambini, corsi di formazione per operatori territoriali della cultura, proiezioni docu film, particolari **attività studiate appositamente per le persone diversamente abili**, etc.

Gli **spazi** potranno essere utilizzati per **molteplici attività didattiche** nelle quali Civita esprime un'elevatissima professionalità (cfr. paragrafo 1, Soggetto Proponente).

Il progetto proposto, sempre previo assenso del Comune, individua il Museo della Città come punto di raccordo per lo sviluppo e la partenza di tour cittadini. Si prevede ovviamente di coinvolgere le **Guide turistiche della Città e le associazioni culturali**. Un particolare attenzione sarà dedicata ai **tour per persone con disabilità** in accordo con uno degli operatori più rilevanti del territorio: **Turismo per Tutti**.

Civita potrà ricorrere ad **ulteriori accordi** (quadro e ad hoc) per amplificare la caratterizzazione del Sito quale punto nevralgico di attività didattiche, visite guidate, tour culturali e/o turistici. Lo **sviluppo dell'Hub territoriale** sarà **progettato** dall'area di Gruppo di Civita "**Progettazione Territoriale**", un unicum nel panorama delle imprese culturali e creative (cfr. paragrafo 1, Soggetto Proponente).

2.4 Promozione e comunicazione

Il piano di comunicazione per la partenza a pieno regime del Museo della Città è strategicamente fondamentale e presuppone un'articolazione che abbia come obiettivo primario il **raggiungimento del più ampio pubblico possibile e il conseguente aumento del numero di visitatori**. Scopo specifico del piano di comunicazione integrato sarà informare il “visitatore”, attirando l'attenzione sulla **storicità** in senso pionieristico del sito museale, sulle **peculiarità del luogo e dei contenuti** e sul **innovazione del comparto tecnologico** in dotazione, oltre che sulle informazioni base riguardanti calendario, tariffazione e modalità di acquisto.

In questo senso il piano impiegherà una strategia di **comunicazione** che sia tanto **funzionale** quanto **accattivante**, improntata quindi sul **Visual Storytelling** oltre che **didattica** e **informativa** in senso tradizionale.

Consapevoli della **singularità della location** e della sua attività, andiamo a definire i **target** che vogliamo raggiungere tramite apposite attività di promozione:

- a) i **residenti della Città e dei territori limitrofi**, che possono trovare nelle Museo un appuntamento culturale di proprio gradimento;
- b) i **turisti italiani e stranieri**, ossia tutti coloro che per motivi diversi (ricreativi, culturali, professionali, religiosi) hanno, o potrebbero avere in programma, un viaggio a Siracusa;
- c) gli **appassionati di storia** e dei **diversi ambiti del sapere**;
- d) i **gruppi organizzati**, italiani e stranieri, e le **scuole** di tutto il territorio limitrofo, nazionale e internazionale.

Obiettivo principale del piano di comunicazione sarà dunque posizionare il **Museo** tra i **siti museali con il tasso di edutainment più alto della città**, facendo comprendere ed enfatizzando il valore della proposta culturale, nonché la **potenzialità della location** al centro di Ortigia, tra la Cattedrale, il Palazzo Vermexio e la Fonte Aretusa che potremmo valorizzare ulteriormente tramite il centro di sviluppo dei tour culturali e/o turistici.

Il **piano di promozione e comunicazione** dell'attività è articolato per soddisfare l'intero ventaglio di esigenze manifestate, sarà **condiviso con l'Amministrazione** che a sua volta promuoverà, attraverso

eventi istituzionali e non, la notorietà del sito. In termini di piano di advertising, si propone un **mix di strumenti** che, coordinati tra loro, contribuiranno a raggiungere l'articolato e ampio target di riferimento. In particolare, sarà necessario un equilibrio tra mezzi di livello nazionale e mezzi localizzati nel territorio cittadino e regionale, in modo da mettere a conoscenza dell'iniziativa tutti coloro che abitano o si recheranno in zona. Per far questo ci serviremo in particolare delle **affissioni pubblicitarie** e di una **massiccia diffusione di materiale informativo**, in particolare di pieghevoli della sede museale. Contestualmente, sarà garantita una **presenza sul web**, che è sempre di più "il luogo" in cui i visitatori potenziali di eventi culturali oltre che i turisti, si informano.

Programma di attività e strumenti di comunicazione

La pianificazione di durata annuale si articola in **due momenti**/azioni chiave ai quali fanno riferimento specifiche attività di comunicazione: **Lancio – Storytelling/Mantenimento**.

Logo

Come **logo del Museo** e previa autorizzazione del Comune si è scelto di utilizzare il logo con la reinterpretazione della **testa di Aretusa** realizzato in occasione del Dossier di Candidatura per Siracusa Capitale della Cultura Italiana 2024 da Red Tomato e di proprietà del Comune. Il logo sarà modificato e il pay off sarà Museo delle città invece che Capitale Italiana della Cultura.

L'immagine scelta è il **profilo della ninfa Aretusa con i capelli colore del mare che diventa una QR code**, affiancato dal **claim "Città d'Acqua e di Luce"** che richiama i due elementi caratterizzanti della città capaci di rapire tutti i visitatori. Il **QR code contenuto nel volto della ninfa** consentirà di **accedere** alla **pagina web** del Museo e alle future App che potranno nascere come collegamento dei vari eventi e luoghi della Città.





Sicilia

Lancio

L'obiettivo della prima fase sarà quello di **rilanciare** la sede museale a **livello cittadino, regionale e nazionale** facendo percepire il **sito contenutisticamente, tecnologicamente e gestionalmente innovativo**.

Per questo verrà anzitutto creata una **piattaforma web di riferimento dove trovare tutte le informazioni chiave per la visita e i riferimenti social, collegata al sito web del Comune di Siracusa**.

Per le attività sui **social network** è prevista la creazione delle pagine Facebook e Instagram del Museo della Città, da utilizzare anche con **contenuti sponsorizzati** che intercetteranno le persone che non seguono l'account stesso e che possano essere interessate alle più ampie attività di valorizzazione dell'area. Contestualmente ipotizziamo di avviare le altre attività utili alla diffusione dei contenuti e delle informazioni pratiche. Prevediamo altresì **uscite tabellari e/o web su quotidiani e riviste, nonché rapporti costanti con una o più agenzie di stampa**.

Storytelling - Mantenimento

Si prevede **un'attività continua sui social network** con grafiche dedicate, foto gallery e alcune clip video. I social coinvolti saranno Facebook e Instagram sui quali faremo due tipi di attività: garantiremo un piano editoriale con cadenza settimanale e sponsorizzeremo i contenuti per raggiungere la quota più ampia del target di riferimento.

A supporto del piano editoriale immaginiamo la realizzazione di alcuni contenuti video in piccole clip da 15/30 secondi da utilizzare durante la fase di mantenimento.

Rilancio

Per quanto riguarda la pianificazione a lungo raggio, le attività previste dal piano nella sua prima annualità, in particolare quelle relative alla fase di mantenimento, sono tutte potenzialmente replicabili negli anni a seguire. Mentre non vi rientrano gli interventi appartenenti alla fase di lancio, come ad esempio il rifacimento del sito web, per cui va pensato piuttosto un aggiornamento costante sui contenuti, ma non nella struttura.

Per quanto riguarda la pianificazione sulla distanza sono invece da preventivare, oltre che al monitoraggio continuo delle attività, anche le modifiche e i riadattamenti che eventualmente sono elaborare sulla base delle nuove esigenze che venissero a manifestarsi.

2.5 Personale

L'esperienza realizzata in questi anni nel territorio di Siracusa e alla mostra di “Archimede a Siracusa” è ormai diventata un punto di riferimento per approcciare e riproporre le tematiche culturali in modo innovativo, inclusivo, accessibile.

Il livello qualitativo raggiunto è frutto di un gruppo di lavoro collaudato nel tempo nei vari ambiti lavorativi di cui è composto, da coloro che svolgono la loro attività lavorativa in loco a coloro che svolgono la propria attività da remoto, dal **servizio di biglietteria** alla **progettazione didattica**, dall'**assistenza alla visita** al **coordinamento delle attività**, dalla **gestione amministrativa** e del **personale** all'area della **promozione e comunicazione**, personale che in questi anni ha dimostrato la massima integrazione tra tutte le funzioni organizzative coinvolte.

Proprio in virtù di questo alto livello qualitativo raggiunto sarà mantenuto lo stesso gruppo di lavoro e saranno garantiti gli attuali professionisti occupati in loco, senza escludere, laddove se ne ravvedessero le possibilità, di incrementarlo.

Con particolare riguardo alle attività di biglietteria, bookshop e assistenza alla visita, **alleghiamo i CV del personale che in questi anni ha lavorato a Siracusa**, un **personale altamente qualificato**, in grado di relazionarsi con **visitatori** provenienti dalle **varie aree geografiche**, di **assisterli nella visita** al di là del semplice accompagnamento, interagendo con il visitatore più curioso con la **capacità di rispondere con competenza ai quesiti** che possono essere posti sulla Città; in grado di **gestire i flussi** con proposte diverse a seconda delle richieste del pubblico, proponendo soluzioni alternative e tagliate sull'esigenze dei gruppi, delle scuole, delle visite in lingua, dei visitatori singoli, etc. in modo da garantire a tutti la più ampia possibilità di ingresso; in grado di procedere all'**allocazione dei posti non riservati** per perseguire l'obiettivo di massima affluenza; in grado di trovare soluzioni alle eventuali necessità del Comune per **eventuali esigenze istituzionali** che dovessero manifestarsi.

Altre figure di riferimento importanti per permettere un coordinamento con i responsabili del Comune sono il **responsabile del progetto per l'ambito delle relazioni**, il Dott. Antonio Gerbino Responsabile Relazioni Istituzionali di Civita Sicilia e il **responsabile del progetto per gli ambiti operativi**, la dott.ssa Angela Campisi, che fungeranno da **referenti per tutte le attività e si raccorderanno con gli uffici di Civita coinvolti**. Le predette figure avranno una linea diretta con il Coordinatore del Servizio di turno in maniera da essere tempestivamente informate di eventuali anomalie nello svolgimento delle attività;

monitoreranno il corretto svolgimento del servizio da parte di tutto il personale impiegato presso il sito di Galleria Montevergini; terranno i rapporti con le diverse aziende coinvolte, dai partner tecnologici ai fornitori di servizi; verificheranno il corretto svolgimento di tutti gli adempimenti connessi alla gestione (invio report, etc.).

In particolare: **il Dott. Antonio Gerbino vanta un'esperienza quarantennale nella gestione e valorizzazione dei beni culturali e archeologici con una particolare attenzione a quelli siciliani. La dott.ssa Angela Campisi ha un'esperienza professionale specializzata prevalentemente nell'attività di organizzazione di eventi, coordinamento del personale, relazione con le diverse rappresentanze della Città.**

Il team di lavoro sarà supportato dalla figura del Disability Manager che in fase iniziale strutturerà tutte le attività necessarie.

2.6 Interventi e aspetti tecnici

Comune di Siracusa

GALLERIA MONTEVERGINI

Data inizio progetto: 01/05/23

Data fine lavori: 30/9/23

Si garantisce che due installazioni saranno inaugurate entro il 20 maggio 2023

Nel caso in cui non venisse firmato il contratto di partenariato entro il 1° maggio il cronoprogramma indicato non potrà essere garantito. Verrà comunque garantita una presentazione del progetto attraverso bozzetti, conferenza e un video, nonché attività laboratoriali sui temi del museo per i cittadini durante tutte le giornate del fine settimana inaugurale.

2.7 Aspetti gestionali del progetto

Il lavoro sin qui condotto ci insegna che per la gestione dei servizi di accoglienza al pubblico, assistenza alle visite, controllo delle installazioni e relativa sorveglianza e custodia debba essere definito un **“modello organizzativo” puntuale ed efficiente**. In questi anni abbiamo gradualmente, ma con costanza, apportato modifiche ed implementazioni che hanno permesso di trovare nuove soluzioni organizzative, che tenessero conto del prolungamento del percorso di visita, dell’incremento del numero di visitatori e non ultimo dell’equilibrio economico.

Il Piano di organizzazione e gestione dei servizi sono l’elemento determinante nella percezione del visitatore per il soddisfacimento della visita. In questo caso l’organizzazione di servizi, che non comportano rigidità in termini di durata e ingressi contingentati, sono fondamentali per garantire una visita piacevole.

Il Museo è al servizio della Città, dei cittadini e dei tanti turisti ed è per questo che il piano di gestione, soprattutto i giorni, gli orari di apertura e il numero di unità di personale viene adattato alle esigenze del pubblico. Il piano di organizzazione prevede una **riorganizzazione ad ogni cambiamento**, una comunicazione verso il Comune, verso l’interno della società e verso i possibili fruitori, attraverso i mezzi più efficaci di caso in caso.

Il piano di organizzazione prevede anche di:

- ✓ **garantire una manutenzione costante;**
- ✓ **pensare ad un modello gestionale nuovo, flessibile e modulabile;**
- ✓ **posizionare sul mercato turistico il Museo della Città**
- ✓ **individuare attività collaterali per promuovere la cultura e gli eventi culturali della Città**

L’obiettivo è introdurre il visitatore ad un’esperienza che risulta difficile da raccontare, ma che se raggiunto diventa generatore di “promotori culturali/influencer” del Sito.

Per affermare un’identità specifica del brand **Museo della Città** e per attivare il trend dei visitatori è importante pensare ad un’organizzazione integrata per la gestione delle visite, partendo dai servizi di primo contatto con il pubblico: prenotazioni, call center, sito web, biglietteria e assistenza alla visita.

In tutti i musei gli orari e la gestione devono infatti tener conto, per poter soddisfare le diverse tipologie di pubblico, di una serie di elementi come la lingua, se gruppo organizzato, se scuola, se visitatore estemporaneo, se disabile, ecc. **oggi proponiamo un sistema gestionale capace di integrare i servizi di prenotazione e biglietteria in modo da soddisfare il maggior numero di visitatori possibile, senza alterare la qualità della visita e la sicurezza degli spazi. Per questo l'organizzazione delle prenotazioni, del call center e della biglietteria è integrata**, non solo dal punto di vista tecnologico, ma anche attraverso canali di comunicazione diretti tra le strutture operative (call center e biglietteria) per uniformare e condividere procedure, problematiche e risoluzione dei problemi. Un sistema gestionale così strutturato potrà essere funzionale all'organizzazione dei tour cittadini oltreché alla libera offerta di servizi in bundle.

A vigilare sull'andamento dei visitatori e per la verifica dei biglietti stampati, sarà installato un sistema di controllo accessi in grado di leggere codici a barre, con la predisposizione per comunicare con dispositivi di lettura RFID. **Il sistema è finalizzato al monitoraggio e alla verifica degli ingressi**, attraverso la lettura tramite lettore palmare (pistola), dei titoli di ingresso. Il sistema sarà in grado di **estrarre delle statistiche** di frequentazione periodiche attraverso il modulo di controllo installato sul punto cassa. Il sistema si compone di un software di gestione/controllo, di un apparato per la creazione di una rete Wifi in prossimità della biglietteria e di un dispositivo di lettura a palmare.

Considerata la peculiarità del percorso di visita è opportuno che l'implementazione del servizio di biglietteria sia capace di garantire la distribuzione dei visitatori lungo l'intera giornata di visita. Prevediamo quindi di non diversificare il pubblico in relazione alla lingua, ma permettere l'accesso "multilingue" con il vantaggio immediato di rendere più veloce, agile e semplice l'accesso al Museo per il pubblico.

Il progetto tecnico consente di **accogliere in contemporanea, all'interno della stessa installazione, visitatori di lingue diverse.**

Ci avvarremo delle attrezzature tecniche, sistemi informatici e di **biglietteria** autorizzati dal Ministero delle Finanze e certificati dalla SIAE. La configurazione degli ingressi sarà definita con capienza

bloccata in modo tale che non si possa superare la soglia di ingressi prestabiliti.

L'emissione dei biglietti sarà gestita con un sistema elettronico che consente la stampa di un biglietto su carta termica con indicazioni in chiaro sul verso di tutte le specifiche (tipologia, prezzo) oltre agli elementi identificativi previsti dal software. Inviteremo comunque gli acquirenti on line o al call center di prevedere la stampa a casa o di presentarsi con il proprio *device* avendo scaricato il biglietto virtuale (scelta ecologica).

Prevediamo l'installazione di una **cassa presso l'ingresso del Museo**, che sarà coperta per tutto il periodo di apertura del sito da un operatore che provvederà ad accogliere i visitatori, verificare l'eventuale prenotazione e procederà alla stampa dei biglietti di ingresso, dando da subito indicazioni sulle modalità e tempistica della visita.

La **cassa** sarà in **linea con il server centrale**, che supervisionerà la correttezza e la regolarità delle operazioni in corso. A garanzia del funzionamento e della **velocità** del sistema sarà **installata una linea dati**. Per eventuali interruzioni dell'energia elettrica o dei collegamenti telefonici saranno previsti biglietti di emergenza prestampati e registrati per non interrompere il servizio.

Come anticipato è prevista l'**attivazione** del servizio di **call center**, della **prenotazione via internet ed eventualmente di punti vendita esterni** (librerie, punti informativi e altri punti di interesse culturale, ad esempio la Fonte Aretusa e l'Artemision). Il servizio di biglietteria sarà collegato con la rete di prenotazione/prevendita per assicurare lo scambio dinamico delle informazioni.

Saranno quindi caricati tutti i parametri iniziali (numero di visitatori individuali e gruppi per fascia oraria, prezzo e diritto di prenotazione/prevendita per tipologia di biglietto) e le informazioni necessarie (es. descrizione della tipologia di biglietto) secondo i criteri predefiniti sul software di

prenotazione per l'avvio della rete di prevendita.

La prenotazione sarà consigliata per i visitatori individuali ed obbligatoria per gruppi e scolaresche al fine di distribuire la loro presenza all'interno del Museo.

Nello specifico l'attivazione del **Call Center** opererà in ricevimento di chiamata e fornirà informazioni in **lingua italiana ed inglese** (potranno **all'occorrenza** essere aggiunte **altre lingue**), sarà raggiungibile tramite numero dedicato. Il Call Center potrà prendere le prenotazioni e il pagamento potrà essere perfezionato tramite carta di credito o bonifico bancario (per gruppi e scuole), con ritiro del biglietto al Museo poco prima dell'ingresso.

In merito al **web**, una volta caricato il sistema con i parametri di visita (tipologia di biglietti, prezzo)

sarà attivata automaticamente la vendita on-line. Realizzeremo una *landing page* di prevendita dal sito ufficiale del Museo, secondo le caratteristiche grafiche definite. La prenotazione on-line consentirà il pagamento con carta di credito in modalità sicura. All'avvenuto pagamento sarà visualizzata la ricevuta di conferma della prenotazione, che include il riassunto degli estremi di prenotazione, numero identificativo (codice transazione) ed inviata automaticamente un'e-mail all'utente con riepilogate le informazioni essenziali della prenotazione e le modalità di ingresso e di visita.

I biglietti acquistati on line dovranno essere ritirati presso la biglietteria prima dell'ingresso. L'acquirente presenterà alla biglietteria, per il ritiro del biglietto/i acquistato/i, la ricevuta di conferma prevista dal sistema oppure la trascrizione del numero relativo alla transazione o, la soluzione che verrà in modo più evidente promossa, la presentazione del biglietto virtuale sul proprio *device*.

Naturalmente tutte le procedure saranno effettuate nel rispetto delle normative in vigore relative alla privacy.

In merito all'apertura del Museo al pubblico di seguito la descrizione dei nuovi orari ed una **nuova organizzazione**. L'esperienza di questi anni ci induce a pensare che una riorganizzazione degli orari di visita diversi ci permetterebbe di ottenere delle *performance* migliori in termini di visitatori, servizio e efficientamento per l'allocazione delle risorse umane impiegate.

Nella tabella che segue riportiamo i possibili orari di visita che, divisi per periodo, rispondono ad un'esigenza stagionale e di pubblico più che ad un'esigenza amministrativa.

Si precisa che dalla metà di gennaio a tutto febbraio il Museo sarà chiuso per permettere le manutenzioni più importanti sia alle strutture allestitive fisiche che a quelle multimediali

	MESI	IN	OUT		L	M	M	G	V	S	D
1Q	Gennaio, Febbraio e										
2Q	Marzo, Aprile, Maggio e Giugno	11:00	14:00	Mattina		-					
		14:00	19:00	Pomeriggio		-					
		19:00	00:00	Sera	-	-	-	-	-	-	-
3Q	Luglio, Agosto e Settembre	09:00	14:00	Mattina	-	-	-	-	-	-	-
		14:00	19:00	Pomeriggio		-					

		19:00	00:00	Sera		-					
4Q	Ottobre, Novembre e Dicembre	11:00	14:00	Mattina		-					
		14:00	19:00	Pomeriggio	-	-	-	-			
		19:00	00:00	Sera	-	-	-	-	-	-	-

Come si può notare sono stati mantenuti gli stessi giorni di apertura con la **chiusura** settimanale il **martedì** per le procedure di **manutenzione** ordinaria (mattina) e per **eventuali visite istituzionali ed eventi** (pomeriggio). Ove ritenuto opportuno, la chiusura settimanale potrà essere modificata ovvero omessa anche solo in alcuni periodi dell'anno. Ogni periodo prevede una diversificazione delle visite tra Mattina, Pomeriggio e Sera per permettere in ogni *Quarter* di andare incontro alle principali e diverse tipologie di pubblico:

- **periodo invernale/autunnale per le scuole e gruppi (1Q e 4Q);**
- **periodo primaverile per gruppi e singoli (2Q);**
- **periodo estivo per turisti (3Q).**

Prevediamo di sperimentare questo orario il primo anno, in cui è ipotizzabile un numero di visitatori ancora limitato. Successivamente (o nel caso durante il periodo di sperimentazione) si potrà comunque procedere ad eventuali incrementi di orari o modifiche.

Linee di intervento

A tale scopo proponiamo, nella logica della massima fruizione del Sito, alcune linee di intervento riguardanti:

- ✓ Centro Servizi e accoglienza;
- ✓ Attività didattica e laboratori;
- ✓ Eventi per la valorizzazione del territorio.
- ✓ Messa in rete dei luoghi culturali della Città.

Centro Servizi e accoglienza

Il primo intervento riguarda la possibilità di creare una vera e propria area di accoglienza o centro

servizi in cui concentrare tutti i servizi al pubblico: punto informativo, biglietteria, bookshop, area di preparazione alla visita, eventuali laboratori, ecc..

Così facendo oltre ad avere uno spazio dedicato avremmo la possibilità di avere un luogo abbastanza capiente per radunare il pubblico prima della visita, evitando che questo interferisca con le funzionalità degli uffici amministrativi presso il Palazzo.

A tale riguardo occorrerà la massima flessibilità nel bookshop, per garantire la presenza di libri e merchandising (dedicato o meno) anche attraverso l'uso degli NFT che, dietro consenso dell'Amministrazione, potrebbero risultare fra le prime applicazioni in tal senso nell'ambito archeologico.

Il pubblico potrà anche godere dello spazio del giardino che sarà reso accessibile al fine di pianificare il proprio tour cittadino.

Attività didattica e laboratori

La seconda linea di intervento è dedicata alla creazione di progetti didattici e laboratori che permetterebbero di implementare l'offerta culturale creando, accanto alla visita, un'offerta rivolta al mondo della scuola e alle famiglie, nonché a quello delle persone con disabilità. La natura stessa del

Museo e la ricchezza e il fascino della visita sono la premessa ideale per avviare un approfondimento su Siracusa, sul mestiere dell'archeologo, sul mare, sulla Luce e sull'Acqua, ecc.. La nostra proposta prevederebbe, avvalendoci di personale specializzato nella didattica museale, la creazione di laboratori didattici specifici, a seconda del target di riferimento (scuole di vario ordine e grado, famiglie), e appositamente studiati in relazione alle diverse fasce di età dei ragazzi.

La didattica sarebbe incentrata sia su specifici temi che prendono spunto da ciò che è visibile all'interno del Museo, quali la storia di Siracusa, la Tekne di Archimede, la Corte di Federico II, il rapporto tra uomo e ambiente, la pittura luministica, i personaggi del Dramma Antico, etc. che momenti di attività laboratoriale vera e propria dove far misurare i ragazzi, attraverso attività manuali e momenti narrativi, con quello che è l'affascinante mondo del sapere.

Al fine di rendere possibile questa attività andrà individuato presso Montevergini, in accordo con l'Amministrazione, uno spazio dedicato che non interferisca con il normale percorso di visita. Tale spazio, da previa verifica dei solai, potrebbe essere individuato nei due ambienti del secondo piano

lato mare, spazi attualmente non utilizzati. Nei periodi in cui il clima lo permette anche il giardino potrà essere utilizzato a tale funzione. Naturalmente sarà nostra cura allestire gli spazi e ad acquistare

e fornire senza oneri per l'Amministrazione tutte le dotazioni di materiale necessarie per lo svolgimento dei laboratori ed attività didattiche.

Da un punto di vista organizzativo prevediamo, constatando che le scuole hanno ricominciato ad effettuare le uscite e gite, e sulla scorta dell'esperienza da noi condotta nella gestione della attività didattiche presso altri siti culturali, di organizzare degli educational gratuiti, dedicati agli insegnanti, che avranno modo di conoscere in anticipo, rispetto alla visita delle loro classi, tutte le caratteristiche e i contenuti dell'offerta didattica che andremo a realizzare. Sulla base della nostra esperienza possiamo affermare che lo strumento dell'educational, che di fatto comporta un incontro tra gli insegnanti e gli operatori che si occuperanno della didattica, è molto apprezzato dalle scuole ai fini della programmazione delle uscite scolastiche.

I laboratori didattici che andremo a realizzare avranno, per il pubblico, un prezzo contenuto a semplice copertura dei costi di gestione.

Eventi per la valorizzazione del territorio

Il terzo degli interventi che prevediamo di adottare è la possibilità di organizzare eventi con la finalità di valorizzare il territorio e le attività connesse.

Oltre alle politiche di comunicazione e promozione ordinaria del Museo riteniamo infatti

indispensabile, per il lancio e riposizionamento del Museo, poter organizzare eventi quali, spettacoli, visite straordinarie, concerti ed eventi di intrattenimento in generale, in grado di generare interesse, curiosità e novità.

Questi eventi saranno destinati ad un pubblico eterogeneo dalle famiglie ai gruppi, dalle istituzioni alle aziende (compreso il mondo turistico dei tour operator ed agenzie).

A tal proposito proponiamo di utilizzare alcuni spazi concordati con l'Amministrazione ed in particolare il Giardino che, per alcuni dei casi sopra citati, è la *location* ideale per prevedere ed organizzare un momento culturale/conviviale prima o dopo la visita al Museo.

Messa in rete dei luoghi culturali della Città

Il quarto degli interventi prevede la messa in rete dei diversi luoghi della Città.

Alcuni possono essere collegati, come già accennato, attraverso un sistema di promozione unica, altri

con un biglietto integrato e altri ancora possono diventare le ulteriori sedi del Museo della Città e gestiti in diretta connessione dal Museo della Città stessa.



Sicilia

E' utile precisare che Civita aveva già impostato e pubblicamente presentato un sistema di Card, interrotta per la pandemia, ma che sarà il punto di partenza per sviluppare il sistema e che Civita gestisce la Fonte Aretusa e in Ati con Prodo l'Artemision.

L'incipit della rete, già dal giorno uno di apertura del Museo è quindi costituita da:

- Museo della Città
- Fonte Aretusa
- Artemision

3 ASSUNZIONI PIANO ECONOMICO E FINANZIARIO (PEF)

In base alle **esperienze acquisite** e **dati storici** sulla mostra di Archimede di seguito riportiamo **ipotesi ed assunzioni stimate** per la costruzione del **Piano Economico e Finanziario** finalizzato al progetto di Partenariato Speciale Pubblico Privato per il Museo della Città - Galleria Montevergini di Siracusa; il Piano economico finanziario dovrà essere certificato per quel che riguarda la sostenibilità economica finanziaria da un ente terzo.

Durata

Per uno sviluppo coerente e consolidato delle attività si è considerato un arco temporale di **10 anni dal 2023 al 2032**. È bene precisare che l'arco di 10 anni partirà dalla data di ultimazione dei lavori e, pertanto, dall'apertura integrale del Sito a seguito della realizzazione delle attività preliminari e della realizzazione dei nuovi contenuti e del relativo sistema tecnologico ed allestitivo.

Andamento

L'esperienza sul luogo e sulla tipologia del progetto ci fa ipotizzare che l'andamento della biglietteria potrà avere un incremento del 5% ogni anno partendo da 16.000 visitatori ed arrivando a 24.821 visitatori al 10 anno. L'andamento del bookshop è calcolato in euro 1 a visitatore.

Biglietteria

Il costo medio del biglietto è di 10 euro e le diverse tariffazioni sono le seguenti:

- Intero: euro 12
- Ridotto: euro 10
- Ridotto residenti: euro 8
- Ridotto speciale (scuole): euro 6

Risultato prima delle imposte

Il **risultato prima delle imposte** (tabella seguente) tende a migliorare evidenziando **un valore negativo nei primi due anni**. Già **dal terzo l'attività risulterà in utile** permettendo la copertura parziale delle perdite dei primi due anni. La tendenza **consoliderebbe il risultato** arrivando al valore più alto, in termini di marginalità, **alla fine del decimo anno con circa il 20,08%**. **Calcolando la media dei risultati**



Sicilia

annuali di tutta la gestione stimiamo che l'utile di esercizio sia del 9,38%.

4 CONCLUSIONI

L'esperienza fatta con la mostra di Archimede dimostra l'interesse dei diversi pubblici sulla storia multidisciplinare della Città, nonché le costanti richieste dell'utenza di acquisire informazioni sulle istanze culturali meno note o su i personaggio della Città, in aggiunta al gradimento dell'uso delle tecnologie e delle scenografie come mediatrici di un racconto, ha portato ha progettare il Museo della Città fino a qui descritto.

Per quanto descritto nel presente progetto abbiamo avanzato una proposta capace di disegnare un modello gestionale nuovo, flessibile e modulabile con l'obiettivo di posizionare sul mercato turistico il Museo della Città e di creare un flusso virtuoso tra Territorio e Museo e tra Museo e Territorio con una relazione armonica e dialogante con tutti gli attori della Città.

In sintesi il progetto di Partenariato Speciale Pubblico Privato per il Museo della Città - Galleria Montevergini di Siracusa è stato progettato per una durata di 10 anni dal 2023 al 2032 e, come descritto nelle sezioni precedenti prevede diversi interventi in grado di:

- Valorizzare la storia della Città attraverso i suoi protagonisti sull'asse Siracusa Città di Luce e Acqua;
- Raccontare i diversi ambiti disciplinari su cui si snoda la sotira di Siracusa;
- Creare un racconto per tutti e di tutti con particolare attenzione alle disabilità;
- Utilizzare diverse tecnologie, una per personaggio e la potenzialità delle scenografie;
- valorizzare e mettere a sistema il Patrimonio culturale della Città;
- Rendere fruibili aree della Galleria ora non fruibili: giardino, secondo piano;
- Diventare luogo di promozione culturale della Città;
- Essere luogo di accoglienza per le scuole e l'Associazione;
- introdurre un sistema sincronizzato nelle diverse lingue, collegato a "device" messi a disposizione del pubblico per permettere visite in contemporanea nelle lingue preregistrate e di poter fruire il percorso secondo i propri interessi e inclinazioni.
- Creare un pozzo della conoscenza in costante crescita dove far confluire tutti le informazioni, da quelle biografiche a quelle bibliografiche sui vari personaggi trattati, mettendo tale contenuto nella disponibilità del visitatore attraverso un sistema di qrcode.

- Utilizzare il logo e la relativa funzionalità realizzato in occasione della presentazione del Dossier di Candidatura di Siracusa a Capitale Italiana della Cultura

Alla fine dei 10 anni di partenariato oltre la proprietà di tutti i contenuti e gli HW e SW che resteranno in capo all'Amministrazione, Siracusa avrà ormai consolidato il proprio Museo della Città.

Nell'ottica di partenariato pubblico/privato proponiamo di prevedere un Comitato Tecnico permanente composto sia da membri dell'Amministrazione e sia soggetti indicati da Civita. Di seguito alcuni obiettivi (task) di cui il Comitato potrebbe occuparsi:

- verificare avanzamento dei lavori;
- analizzare l'andamento del Progetto, attraverso un monitoraggio costante degli indicatori delle performance;
- verificare eventuali problemi e dettare le linee per la soluzione;
- richiedere eventuali approfondimenti ed aggiornamenti;
- analizzare e/o proporre nuove iniziative/interventi;
- presentare una relazione annuale consuntiva e di previsione;
- riportare le istanze delle diverse controparti.