
Comunicato Stampa

ACQUAVIVA PICENA - LA FORTEZZA NEL TEMPO.

Quattro passi virtuali (ma reali) tra i segreti della Rocca.

Raccontare un monumento che è simbolo e custode di una storia non solo locale ma dell'intera regione utilizzando mezzi tecnologici non è cosa nuova. La novità sta nella costruzione di un progetto armonioso che abbraccia più discipline e trasforma la mera narrazione storica in un vero viaggio nel tempo.

Un lungo lavoro iniziato con il restauro conservativo della Rocca affidato agli architetti della **26 Studio di Architettura, Marco Cecilian** e **Marta Fontana**, che hanno rimosso e sostituito gli elementi degradati, rafforzato gli elementi statici, ripulita e irrobustita l'intera cresta muraria.

A completamento di questo profondo restyling si è aggiunto un nuovo allestimento museale della Rocca, fortemente voluto dall'amministrazione comunale di Acquaviva Picena guidata da **Pierpaolo Rosetti** e affidato alla **JM - Multimedia Developer** che ha realizzato moderni **pannelli didascalici** bilingue ricchi di foto, documenti e ricostruzioni 3D, **plastici in scala** che promuovono un **percorso tattile dedicato agli ipovedenti** corredati da didascalie bilingue in braille, e poi il **viaggio virtuale nel tempo con navigazione a 360° con visore Oculus GO**, un vero tuffo nella storia tra assedi e trasformazioni architettoniche della splendida Fortezza di Acquaviva Picena.

- **Dettagli sul progetto negli allegati:** Comunicato Stampa - Cartella Stampa
- **Le foto** ad alta risoluzione sono scaricabili al link: <https://mega.nz/#F!YFVyFlxJ!u-sAK1cR8lc9sChh4p3x1g>
- **Trailer del filmato *La Fortezza nel Tempo*** al link

Informazioni:

MJ – Multimedia Developer: press@jonathanmancini.it

Associazione Palio del Duca: sponsalia@paliodelduca.it

Comune di Acquaviva Picena: urp@comuneacquavivapicena.it

COME NASCE IL PROGETTO LA FORTEZZA NEL TEMPO.

Il restauro conservativo

Notevoli porzioni della Rocca sono ritornate all'antico splendore grazie a questo restauro condotto con varie tecniche ed interventi mirati alla pulizia e alla messa in sicurezza dell'intera Rocca. Il classico "scuci-cuci" ha reso possibile l'attenta rimozione e sostituzione dei materiali più deboli e rovinati con la conseguente integrazione dei giunti di malta, in alcuni casi anche molto profonda, grazie ad "iniezioni" di nuova malta nelle porzioni murarie in cui era scomparsa causando l'instabilità strutturale delle murature.



La "riccociatura" consiste nel riempimento di parti mancanti di mattoni con identici laterizi antichi di alcuni porzioni murarie, mentre dalla lunga cresta muraria è stata rimossa tutta la malta cementizia permettendo di rivedere le forme originali del perimetro più alto delle mura regalando una nuova continuità visiva di maggiore grazia estetica.

Le operazioni di pulitura hanno permesso la rimozione delle erbe infestanti, del deposito particellare fortunatamente abbastanza limitato nella Rocca, delle croste nere sulle lastre di marmo

e dei graffi vandalici con tecniche quali l'idrosabbatura e l'acqua nebulizzata. I lavori sono stati diretti dai giovani e brillanti architetti di **26 Studio di Architettura, Marco Cecilian e Marta Fontana**, e realizzati dall'impresa specializzata **Varanesi** di Campli in provincia di Teramo.



La Nuova Musealizzazione e la navigazione virtuale con Oculus GO



Per l'accoglienza e la fruizione dei visitatori sono stati realizzati nuovi **pannelli didascalici** bilingue ricchi di foto, documenti e ricostruzioni 3D presentati con una grafica immediata e un linguaggio semplice e veloce adatto a qualsiasi categoria di pubblico.

Un **percorso tattile dedicato agli ipovedenti** è stato costruito con l'ausilio di 2 plastici della Rocca: il primo plastico è la ricostruzione della fortezza nel Trecento, con alte mura merlate a strapiombo, mastio ottagonale e torrioni pentagonali; il secondo plastico presenta la fortezza di oggi, potente e maestosa



con le mura scarpate e l'alto mastio cilindrico. Entrambi sono corredati da didascalie bilingue in braille.

Il viaggio virtuale con navigazione a 360° con visore Oculus GO è un racconto animato - narrato in italiano e inglese - della storia della Fortezza completamente realizzato in computer grafica. Si parte dalle origini con il primo agglomerato di mura che poi si amplia fino alla Fortezza alta e snella percorsa da merli ghibellini e fossato. È a questo punto che si assiste all'**assedio** con i contadini che si rifugiano dentro le mura portando viveri e beni di prima necessità, soldati, arcieri, balestrieri che scoccano frecce sui nemici sottostanti ed esercito assediante che schiera fanteria e macchine da guerra come torri mobili e catapulte.

La struttura della Fortezza continua la sua evoluzione dettata dall'utilizzo di una nuova scoperta: **la polvere da sparo**. Le nuove armi - cannoni, bombarde, colubrine - scagliano proiettili pesantissimi e per resistere le mura vengono fortemente scarpate e riempite di terra, il mastio diventa rotondo, la piazza interna rialzata per movimentare i neonati mezzi di artiglieria.



Ecco che a distanza di più di un secolo si assiste al **secondo assedio**: un ambiente di boati e tuoni, fuoco e schegge di proiettili.

Finalmente, nei successivi secoli di pace, la Rocca trova quiete sebbene le sue modifiche continuino con lentezza. Tra Seicento e Settecento vengono costruite delle abitazioni all'interno delle mura, poi distrutte. Alla fine dell'Ottocento l'ultimo restauro chiude il fossato, sostituisce il ponte levatoio con una passerella in muratura ed elimina i merli, oramai sbriciolati, dalle mura. E così rimane la Rocca come la vediamo oggi. Il tutto inserito nei nuovi visori **Oculus GO** (15 in dotazione alla Rocca) che aspettano di essere indossati dai visitatori.

La ricerca storica è la base da cui tutto inizia: studio dei saggi, degli scavi archeologici, delle teorie non sempre concordi che si sono avvicendate, comparazione dei documenti e delle ipotesi e, ebbene sì, calcoli matematici. A questi si sono aggiunti due strumenti squisitamente tecnologici: **due Laser Scan Leica** con stazione globale GPS, uno per gli ambienti esterni e l'altro per gli interni. Sono veri scanner tridimensionali che regalano immagini di perfetta risoluzione. Questa scansione associata alla stazione globale GPS restituisce l'oggetto nella sua "spazialità". La finale unione di tutte le scansioni riporta l'intero monumento nelle sue perfette dimensioni. Tutta la Rocca è stata scansionata con questi due strumenti e la preziosissima collaborazione dell'architetto **Fabio Pasquarè** e l'ingegnere **Andrea Tozzi** della **The Sign, Società Cooperativa tra professionisti**. Dal modello attuale si è andati a ritroso nel tempo con specifici software di elaborazione e modellazione. In ultimo sono stati modellati e animati gli ambienti naturali e i personaggi che popolano gli assedi della Rocca. Dalle ricostruzioni sono stati stampati i due plastici della Rocca con Stampante 3D.



Il progetto di musealizzazione è stato realizzato dalla **JM - Multimedia Developer** di Jonathan Mancini con la collaborazione di **Riccardo Pallotto** che ha curato la grafica dei pannelli e parte della modellazione 3D, e **Federica Candelaresi** autrice della ricerca di documenti, la stesura dei testi, storyboard e comunicazione. Un gruppo di professionisti già da anni collaudato che ha all'attivo numerose esperienze in questo settore e che utilizza diverse tecnologie, tra cui anche la realtà virtuale navigabile, per migliorare la conoscenza e la fruizione di musei e beni culturali del territorio.

L'intero progetto è stato cofinanziato dal **FESR MARCHE**, programma operativo POR 2014-2020: *Restauro del paramento murario della fortezza medievale e museo archeologico. Obiettivo: miglioramento della condizioni e degli standard di offerta e fruizione del patrimonio culturale, nelle aree di attrazione, attraverso la valorizzazione integrata di risorse e competenze territoriali.*