



**MUSEO DELLA MEMORIA**  
**FERRAMONTI DI TARSIA (CS)**

**Realizzazione di un percorso  
turistico-culturale  
multimediale  
e interattivo**

## Indice

1.	IL CAMPO.....	3
2.	OBIETTIVI DELL'INTERVENTO .....	6
3.	DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO.....	8
3.1.	Realizzazione app e sistema web based .....	8
3.2.	Allestimento di dispositivi palmari .....	8
3.3.	Schede didattiche modulari a incremento di contenuti .....	9
3.4.	Fornitura e installazione beacons .....	9
3.5.	Realizzazione data base per storicizzazione dati.....	10
3.6.	Realizzazione di uno spazio VR.....	10
4.	QUADRO ECONOMICO DELL'INTERVENTO .....	12
5.	TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE .....	13
5.a	Cronoprogramma di attuazione ed appaltabilità dell'intervento.....	13
6.	SOSTENIBILITA' FINANZIARIA .....	14
6.b	Cronoprogramma della spesa annua prevista per il periodo di realizzazione dell'intervento .	15
7.	ATTIVITA' DI VALUTAZIONE E MONITORAGGIO .....	15
8.	INDICATORI DI VALUTAZIONE.....	17

## 1. IL CAMPO



Visuale del Campo di Concentramento di Ferramonti di Tarsia, a 25 chilometri da Cosenza, 19 marzo 1942

Il Campo di Ferramonti di Tarsia (CS) è stato il più grande campo di internamento italiano edificato per Ebrei, nazionalità e gruppi sociali considerati ostili a seguito della partecipazione del Regno d'Italia alla Seconda Guerra Mondiale. A partire dal

giugno 1940 vi transitarono circa 3000 internati. Il Campo si estendeva su un'area di 16 ettari ed era composto da 92 baracche di varia dimensione, molte delle quali con la classica forma ad "U" e forniti di cucina, latrine e lavabi comuni.

Di seguito una breve cronistoria.

La promulgazione delle leggi razziali tedesche (1933) spinse molti Ebrei che risiedevano in Germania e nei paesi sotto il controllo nazista ad emigrare verso il Nord e Sud America e in altre nazioni europee ritenute più sicure. Gli Ebrei che non avevano i mezzi economici per una emigrazione più lontana considerarono l'Italia come un rifugio sicuro, che purtroppo si rivelò "precario": a causa delle leggi razziali italiane (1938) i circa 10 mila Ebrei stranieri presenti nel nostro territorio nazionale ebbero l'ingiunzione di lasciare l'Italia. Gran parte di loro riuscì a lasciare il nostro Paese, ma dei 3000 Ebrei stranieri residenti in Italia quando nel maggio 1940 fu dato l'ordine di arresto, molti furono deportati a Ferramonti. A loro si aggiunsero presto altri Ebrei europei in fuga dal nazismo e arrivati nei territori sotto il controllo italiano (specie dalla Jugoslavia, Grecia, Albania e nord Africa). Accanto al predominante gruppo di Ebrei stranieri, a Ferramonti arrivarono anche dei gruppi di persone di religione non ebraica, ma di nazionalità nemica all'Italia: Greci, Slavi (fra cui alcuni cattolici), Cinesie e, infine, alcuni Rom ed Antifascisti italiani

Ferramonti era una contrada paludosa e malarica del comune di Tarsia (provincia di Cosenza) sottoposta nella seconda metà degli anni '30 ad opere di bonifica da parte della ditta Eugenio Parrini di Roma, un faccendiere molto vicino al regime fascista. Avendo il governo fascista dato l'ordine di costruire campi di internamento per Ebrei stranieri e cittadini di nazioni in guerra contro l'Italia, Parrini fece in modo che la scelta della loro



collocazione ricadesse nei suoi cantieri di bonifica in modo da utilizzare le strutture già presenti e ottenere il monopolio nello spaccio alimentare. Il 4 giugno 1940, Eugenio Parrini si reca al Comune di Tarsia per reclamare un appezzamento di terreno demaniale attiguo al suo cantiere di bonifica di Ferramonti in modo da iniziare la costruzione del campo, e raggiunge il suo scopo.

Il Campo di Ferramonti di Tarsia fu l'unico esempio di un vero campo di concentramento costruito dal governo fascista a seguito delle leggi razziali e rappresenta storicamente il più grande campo di internamento italiano. A partire dal giugno 1940 vi transitarono circa 3000 internati. Il Campo si estendeva su un'area di 16 ettari ed era composto da 92 baracche di varia dimensione, molte delle quali con la classica forma ad "U" e forniti di cucina, latrine e lavabi comuni.

Dal giugno 1940 la direzione del Campo fu affidata al Commissario di Pubblica Sicurezza Paolo Salvatore. Il Direttore era affiancato da un Maresciallo e da 10 agenti di P.S. Accanto a questi, vi era un reparto di camicie nere della Milizia Volontaria per la Sicurezza Nazionale (MVSN) reclutate dai paesi limitrofi. Dal gennaio 1943 Salvatore, accusato di essere troppo tollerante con gli internati, fu sostituito per poche settimane da Leopoldo Pelosio e successivamente da Mario Fraticelli, anch'essi commissari di P.S. Per tutto il periodo di attività del Campo, il Maresciallo fu sempre Gaetano Marrari.

Dal 20 giugno 1940 il campo entrò in funzione con l'arrivo dei primi due gruppi di Ebrei stranieri: circa 460 uomini arrestati in varie città dell'Italia centro-settentrionale e costretti ai lavori forzati per costruire il resto del campo.

Nel settembre del 1940 arrivò a Ferramonti un gruppo di Ebrei profughi da vari paesi europei che si ritrovò bloccato a Bengasi (Libia), diventata territorio italiano, in attesa di un trasporto verso la Palestina. Si trattava di un gruppo eterogeneo di circa 300 Ebrei, fra cui anche diverse donne e bambini. La loro presenza provocò il primo cambiamento sociale nel Campo con la presenza di intere famiglie.

Il 22 maggio 1941 e il 27 maggio 1943 il Campo venne visitato dal Nunzio Apostolico Borgoncini-Duca. Durante la sua prima visita il piccolo gruppo di internati cattolici gli chiesero la presenza di un cappellano. L'11 luglio 1941 arrivò a Ferramonti il padre cappuccino Callisto Lopinot che parlava correntemente cinque lingue. Egli rappresentò una delle figure fondamentali del Campo sia per la piccola comunità cattolica, ma anche per quella ebraica.

Nel luglio del 1941 arrivò nel campo un gruppo di 106 Ebrei jugoslavi e di altre nazioni che si erano rifugiati a Lubiana (Slovenia), caduta sotto il controllo italiano, per sfuggire ai filonazisti Ustascia che operavano in Croazia.

Nell'ottobre del 1941, arrivò a Ferramonti un gruppo di circa 188 Ebrei, per lo più jugoslavi, fermati in Montenegro e rinchiusi in un primo tempo nel campo italiano di Kavaje (Albania).



Nel febbraio e nel marzo del 1942, dall'isola di Rodi giunse a Ferramonti il gruppo più numeroso di internati: i profughi del battello "Pentcho". Si trattava di 495 Ebrei dell'Europa centro-orientale, per lo più cecoslovacchi che due anni prima avevano cercato di raggiungere la Palestina attraverso un complesso itinerario che prevedeva la partenza da Bratislava, la discesa lungo il Danubio fino al Mar Nero e quindi, attraverso il Bosforo e lo Stretto dei Dardanelli, di giungere nel Mediterraneo per dirigersi infine in Palestina. Il Pentcho, che era un battello esclusivamente fluviale, naufragò nel mare Egeo e i profughi vennero salvati dalla motonave militare italiana "Camogli", portati a Rodi, dove rimangono per un anno in condizioni disastrose, e da lì trasferiti a Ferramonti grazie all'intervento di Pio XII.

Il 24 marzo 1942, il rabbino capo di Genova, Riccardo Pacifici, visitò il Campo. Durante la sua permanenza celebrò vari matrimoni e altri riti. Il Rabbino Pacifici visitò gli internati altre due volte, il 28 ottobre 1942 e nel luglio del 1943, prima di essere arrestato e deportato ad Auschwitz dove morì. Il campo venne spesso visitato sia da esponenti della DELASEM (Delegazione per l'Assistenza degli Emigranti Ebrei), la più importante organizzazione ebraica italiana dedita al supporto degli Ebrei internati, sia dall'ingegnere Israel Kalk di Milano, fondatore dell'organizzazione "Mensa dei bambini", che portò nel campo di Ferramonti importanti aiuti a sostegno dell'infanzia.



Con l'aumentare del numero degli internati e la presenza di gruppi molto eterogenei per la lingua e orientamento religioso (c'erano ebrei ortodossi e riformati) la comunità ebraica del Campo iniziò ad organizzarsi formando un parlamento interno a rappresentanza dei componenti delle varie baracche. La direzione del Campo sostanzialmente supportò la loro organizzazione interna. Nel Campo vi fu una rilevante attività culturale e sportiva che aiutò a mitigare le estreme difficoltà di vita dovute alla presenza della malaria e alla scarsità di cibo. Il 1943 fu l'anno più difficile per Ferramonti, ma anche quello che

vide la sua liberazione. Tra il settembre e l'ottobre del 1943 passò a pochi metri dal campo l'intera armata tedesca Hermann Göring in ritirata dal sud. Per evitare pericoli, la direzione dispose l'evacuazione del Campo e tutti gli Ebrei che potevano furono fatti scappare nelle campagne circostanti dove vennero ospitati dai contadini del territorio di Tarsia. Per evitare una intrusione nazista e a protezione degli Ebrei rimasti nel campo perchè troppo anziani o malati, venne issata una bandiera gialla all'ingresso del Campo con la presenza del cappuccino Lopinot per spiegare ai tedeschi la presenza di una epidemia di tifo all'interno. Grazie a questi stratagemmi, Ferramonti rimase indenne da ogni azione da parte delle truppe tedesche. Le uniche morti violente avvenute nel campo derivarono da un mitragliamento da parte di un aereo alleato impegnato in un duello aereo sopra il cielo del Campo alla fine dell'agosto 1943. Dopo l'armistizio dell'8 settembre l'autorità italiana abbandonò il

Campo e la mattina del 14 settembre 1943 entrarono nel Campo i primi camion inglesi. Da quel momento il campo di Ferramonti di Tarsia ebbe una conduzione ebraica. Il Campo fu ufficialmente chiuso l'11 dicembre 1945.

Nell'ambito della storia della II Guerra Mondiale, il Campo di Ferramonti di Tarsia presenta numerose peculiarità che ne descrivono la sua rilevanza:

- Fu l'unico campo appositamente costruito dal Fascismo a seguito delle leggi razziali
- Fu il più grande campo di concentramento per Ebrei in Italia
- Fu il primo campo di concentramento ad essere liberato durante II guerra mondiale

Dopo la liberazione rimase aperto come campo a conduzione ebraica e fu chiuso dopo la fine della guerra.

## 2. OBIETTIVI DELL'INTERVENTO

Nell'Italia Repubblicana, impegnata nella ricerca di consolidare il proprio mito fondativo individuato nella Resistenza e mossa a rimarcare gli elementi di rottura rispetto al proprio ingombrante e recente passato, la memoria del Campo di Ferramonti, come del complessivo sistema concentrazionario italiano, rimase avulsa dall'interesse non soltanto della ricerca accademica ma anche delle istituzioni deputate alla cura e alla conservazione dei beni culturali.

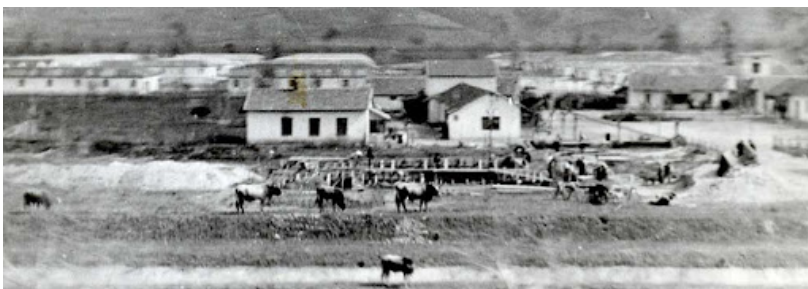
La valorizzazione archivistica, la ricostruzione storica e la mappatura dei Campi, da un lato, il riconoscimento istituzionale e la divulgazione della memoria al di fuori dei circoli accademici, dall'altro, costituendo fenomeni piuttosto recenti, scontano diversi ordini di problemi dovuti ai persistenti vuoti di memoria del dopoguerra italiano. Troppo a lungo le strutture



concentrazionarie sono rimaste prive di tutela e riconoscimento con conseguente stravolgimento dei siti fino a determinare una seconda fase di "internamento", questa volta, dei luoghi della memoria. Gli effetti nefasti di questo ritardo hanno finito per svilire anche i recenti lavori pionieristici della storiografia specializzata dei campi fascisti, confinandoli in ambiti talmente ristretti da non riuscire a trovare spazio nella memoria collettiva del nostro paese ed esponendone i risultati all'inerzia spiccata di letture consolatorie che scarso riscontro trovano negli effettivi trascorsi totalitari e coloniali del nostro paese.

Anche il Campo di Ferramonti, definito dallo storico inglese Jonathan Steinberg "il più grande kibbutz del continente europeo" e dal *Jerusalem Post* "un paradiso inaspettato", ha patito e patisce il mito pigro

e rassicurante di “italiani brava gente” o “campo di concentramento all’italiana” che, oscurando processi dialettici non neutri conflittualmente, promuove inesistenti condivisioni top-down di sostanziale e bonaria tolleranza nei confronti degli ebrei da parte dell’ “italiano” rispetto ai “tedeschi cattivi”. Non può essere motivo di stupore apprendere che il Campo di Ferramonti sia stato sede di ossimori, paradossi e contraddizioni proprio perché frutto di una delle pieghe più assurde intraprese dalla storia: è stato possibile che a fronte di un’ autorità centrale, ideologicamente coesa e allineata all’ antisemitismo europeo, metodicamente rappresentato e sviluppato dal III Reich tedesco, i responsabili periferici, prossimi agli effetti materiali e concreti delle decisioni governative, maturassero atteggiamenti intimamente critici e di avversione cui informare la gestione del Campo. Né si può negare autonomia dialettica alla contropinta psicologica della condizione di internamento che ha portato la comunità dei segregati alla tenace ricerca e conquista di progressive forme di dignità, sia pure residuali, fino al punto di definire forme di democrazia rappresentativa in un Parlamento degli internati tale che non apparirebbe suggestione retorica affermare che la democrazia sia ritornata per la prima volta, dopo tanto tempo, in Italia, proprio a Ferramonti.



Le prospettive storiografiche, pertanto, costituiscono ancora una questione aperta e bisognosa di una progressiva opera che aspiri a sedimentare nella coscienza civile e nella memoria collettiva una

conoscenza storica, critica e puntuale rispetto alle vicende di un passato che è ancora tutto da vivere quale riferimento costante per il rispetto dei Diritti Umani e le ragioni della Pace.

Da queste valutazioni discende l’attuale progetto di valorizzazione complessiva del luogo considerato, che ha come obiettivo principale quello di promuovere un percorso turistico e culturale anche di tipo multimediale e interattivo di pieno supporto alla divulgazione storica e coltivazione della memoria, allargando il campo dell’esperienza attraverso l’impiego delle più moderne e performanti tecnologie in uso presso i luoghi di attrazione turistico-culturale.

Un “fare storia” innovativo che accosta l’ambiente tradizionale a quello digitale e che non si limita a promuovere il mero aspetto informativo ma, più approfonditamente, quello conoscitivo ed esperienziale. Un percorso immersivo che combina le tradizionali metodiche divulgative con quelle dell’intrattenimento dei media digitali dai quali, rappresentando un ulteriore obiettivo, è possibile ottenere dati relativi ai partecipanti, il cui trattamento consentirà una maggiore efficacia delle politiche di programmazione culturale e turistica.

### 3. DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO

L'idea progettuale, qui di seguito descritta, prevede:

1. la realizzazione di un applicativo web e di un'APP con sistema IOS e ANDROID,
2. l'allestimento di dispositivi palmari da ottenere all'ingresso,
3. la redazione di schede sintetiche modulari per ogni bene culturale presente nel Campo, arricchite da immagini,
4. la distribuzione razionale di beacons in punti strategici coincidenti con i singoli beni culturali presenti nel luogo,
5. la creazione di un DBS (data base server), che accoglie i dati dei visitatori al fine di fidelizzarli in vista di ulteriori eventi,
6. la realizzazione di una sala multimediale per l'immersione in spazi non più esistenti.

#### *3.1. Realizzazione app e sistema web based*

L'App che si intende realizzare ha l'obiettivo di supportare i visitatori durante tutto il percorso rappresentato tramite mappa interattiva nella quale verranno rilevati i dispositivi beacons installati lungo il percorso e i qr-code a fianco degli oggetti dai quali sarà possibile risalire alle relative schede descrittive.

L'App, realizzata per sistemi Android e iOS e configurata in modalità landscape per permettere anche la visualizzazione orizzontale, richiederà, quale modalità di accesso, la registrazione dei dati dell'utente al fine di conseguire operazioni di profilazione, storicizzazione e fidelizzazione come meglio descritto in seguito.

L'applicativo WEB consentirà l'approccio preliminare ai beni culturali del Campo attraverso un tour virtuale dei luoghi e degli spazi. Conterrà informazioni per il raggiungimento del luogo, orari di apertura, richiesta di contatti, prenotazione visite, profili storici del campo e del museo e le linee guida per poter usufruire della nuova esperienza multimediale e interattiva avanzata nel presente progetto. Le schede WEB verranno realizzate in lingua italiana e inglese.

#### *3.2. Allestimento di dispositivi palmari*

Nel caso in cui il visitatore preferisca utilizzare un dispositivo diverso dal proprio, saranno disponibili n. 10 palmari dotati di cuffie con spugnette auricolari monouso.

Il sistema software implementato sarà analogo all'App, mantenendo così lo stesso profilo qualitativo ed



esperienziale del servizio.

### ***3.3. Schede didattiche modulari a incremento di contenuti***

Attraverso la redazione di schede didattiche modulari a incremento di contenuti, ogni bene culturale valorizzato offrirà differenti livelli informativi e conoscitivi a seconda del grado di approfondimento prescelto dal visitatore. Difatti l'utente potrà scegliere di non ottenere alcuna informazione oltre i dati elementari del bene (denominazione, oggetto, datazione, soggetto ed eventuale autore.), di optare per una scheda sintetica (circa 14-15 righe) o ancora di approfondire la storia legata al bene, arricchita da aneddoti ed eventuale bibliografia.

Le schede saranno sempre accompagnate da un'immagine del bene.

Le schede, i cui contenuti storici saranno selezionati e rilasciati dall'Amministrazione, si attiveranno attraverso la rilevazione del codice qr-code posto accanto al bene o al gruppo di oggetti che si intende valorizzare.

Le schede saranno disponibili in tre lingue – italiano, inglese e spagnolo – con la possibilità di implementazione. La lingua sarà selezionata al momento della registrazione.

### ***3.4. Fornitura e installazione beacons***

Il beacon è un piccolo dispositivo Bluetooth® che, collocato in uno spazio fisico determinato, trasmette intorno a sé segnali radio a basso consumo e a corto raggio. Proprio come un piccolo faro è in grado di interagire con smartphone, tablet e palmari che entrano nel suo campo d'azione. Utilizzando la tecnologia Bluetooth®, il beacon può stimare la posizione dei dispositivi all'interno del proprio raggio, con una distanza che va da 4 cm a 100 m, ed interagire con essi scambiando dati ed informazioni.

In particolare si potranno erogare i seguenti servizi:

- Attraverso la possibilità di trasmettere messaggi di benvenuto o informativi agli utenti, si potrà ottimizzare la visita del Museo e rendere più consapevole tale esperienza.
- Visualizzando sul display del proprio dispositivo – o palmare - la distanza tra il beacon ed il dispositivo mobile, gli utenti saranno in grado di orientarsi ed individuare facilmente gli spazi e le strutture che compongono il Campo e il Museo.
- Durante il percorso, i visitatori potranno ricevere messaggi di testo che promuovono eventuali eventi o manifestazioni culturali.
- La mappa del Museo riporterà, oltre alla posizione dei vari beni, altresì i punti di ristoro.

### 3.5. Realizzazione data base per storicizzazione dati

Il data base server riceverà le anagrafiche degli utenti che hanno provveduto a registrarsi gratuitamente tramite App o sito, alcune informazioni importanti quali motivazioni del viaggio, composizione della comitiva (famiglia, amici, coppia, etc), durata del soggiorno prevista, indirizzo mail. Tutti questi dati, raccolti in conformità alle prescrizioni in materia di Privacy dettate dal GDPR, rappresentate nel regolamento sul trattamento inserito nella stessa App a disposizione degli utenti, potranno essere elaborati dall'Amministrazione al fine di una più efficace politica di programmazione culturale e turistica: conoscere il target di utenza può risultare utile per la futura organizzazione di progetti ed eventi che mirano alla diversificazione e, quindi, all'ampliamento dello stesso target. Inoltre, mediante un elenco di mail address, sarà più semplice fidelizzare il turista attraverso inviti ad eventi personalizzati o informarlo su nuove pubblicazioni editoriali.

### 3.6. Realizzazione di uno spazio VR

Il prodotto oggetto dalla proposta è un applicativo VR (Virtual Reality) per la fruizione del patrimonio culturale relativo al Museo, che ha l'obiettivo di offrire un'esperienza immersiva, basata sui criteri dell'accessibilità e del coinvolgimento interattivo, con riferimento alla storia dei luoghi. L'applicativo (software) sarà un file eseguibile per sistemi operativi Windows che potrà essere auto installato sui PC dedicati all'uso dello stesso. L'utilizzo del prodotto avverrà tramite Oculus Rift Touch, visori specifici per l'uso della realtà virtuale costituiti dai visori, dai touch (joystick) e dai sensori di rilevamento (sensori, incorporati nel visore, che rilevano il movimento dell'utente durante l'esperienza immersiva). Gli utenti si accomoderanno in un ambiente dello spazio espositivo in cui saranno collocate n°5 sedute allestite con visori VR e progettate appositamente per lo spazio espositivo.



All'interno delle sedute, con un sistema creato ad hoc, saranno inseriti i PC e i sistemi VR cablati e connessi alla rete. Alle spalle degli utenti ci sarà uno schermo per permettere al pubblico di visualizzare l'output dell'esperienza in Realtà Immersiva. L'utente, indossati i visori, si troverà immerso in un viaggio virtuale (della durata di circa 7 minuti) che gli permetterà di andare indietro nel tempo e di

trovarsi all'interno di una o più strutture del campo di concentrazione come da documentazione fornita e opportunamente ricostruita seguendo le indicazioni della consulenza scientifica. In questo ambiente virtuale avrà la possibilità di afferrare e osservare oggetti virtuali mediante i touch.

L'attività, più dettagliatamente, comprende:

- Progettazione e modellazione delle scene (modellazione, texturing e animazione dei modelli 3D di architetture, oggetti, personaggi, environment, etc.);
- Programmazione informatica e architettura dell'informazione del prodotto VR;
- Sound design, voci narranti (ita, eng) e colonna sonora;
- Traduzione in lingua inglese del racconto.

## 4. QUADRO ECONOMICO DELL'INTERVENTO

Descrizione sintetica delle attività	Importo netto	Importo al lordo dell'Iva
Applicazioni software per dispositivi mobili	€ 40.000,00	€ 48.800,00
<i>Realizzazione App IOS e Android</i>		
<i>Applicativo Web (incluso registro accessi alle informazioni e tour virtuale)</i>		
<i>Grafica e web designer</i>		
<i>Inserimento mappa e rilevamento automatico</i>		
Internet of things	€ 55.600,00	€ 67.832,00
<i>Installazione Beacons</i>		
<i>Beacons (n. 200)</i>		
<i>Palmari (n. 10)</i>		
<i>Sistema di Audioguida</i>		
<i>Caricamento contenuti (Testi e Audio)</i>		
Redazione ed elaborazione contenuti	€ 137.000,00	€ 167.140,00
<i>Redazione schede storico-culturali</i>		
<i>Traduzione scritta delle schede: Inglese, Spagnolo</i>		
<i>Traduzione e realizzazione audio: Italiano, Inglese, Spagnolo</i>		
Sistema Virtual Reality	€ 101.250,00	€ 123.525,00
<i>Realizzazione realtà immersiva (5 postazioni)</i>		
<i>Rendering ed elaborazione immagini</i>		
Servizi di supporto e assistenza	€ 28.800,00	€ 34.560,00
<i>Manutenzione e assistenza (36 mesi)</i>		
<b>A) Totale</b>	<b>€ 362.177,87</b>	<b>€ 441.857,00</b>
Attività di monitoraggio, valutazione, supporto alla logistica a tutela dei locali, incentivi progettazione e Rup. (Risorse in economia mediante utilizzo personale dipendente)		€ 110.450,00
<b>B) Totale cofinanziamento obbligatorio (al lordo di imposte e contributi dovuti per legge)</b>		<b>€ 110.450,00</b>
<b>TOTALE GENERALE (A+B)</b>		<b>€ 552.307,00</b>

**5. TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

*5.a Cronoprogramma di attuazione ed appaltabilità dell'intervento*

	MACRO ATTIVITÀ	I ANNUALITÀ	II ANNUALITÀ	III ANNUALITÀ
1	Selezione e aggiudicazione	■		
2	Consegna delle aree	■		
3	Inizio attività			
4	Realizzazione applicativi gestionali	■	■	
5	Redazione ed Elaborazione testi	■	■	
6	Analisi materiale fotografico e rendering luoghi		■	
7	Realizzazione applicativo VR		■	
8	Installazione dispositivi VR			■
9	Realizzazione Audio guide			■
10	Configurazione e installazione beacons			■
11	Configurazione palmari			■
12	Test funzionalità			■
13	Collaudo			■

ATTIVITÀ TRASVERSALI E DI SUPPORTO AL RUP
Rilascio concessioni, autorizzazioni, etc.
Studio di fattibilità e progettazione preliminare
Realizzazione progetto esecutivo
Valutazione ex ante
Monitoraggio
Valutazione ex post
Supporto organizzativo e logistica

## 6. SOSTENIBILITA' FINANZIARIA

## 6.a Quadro delle risorse finanziarie necessarie per la copertura dell'intervento

	RISORSE		Importo complessivo	Incidenza sull'investimento %
1	Risorse statali	MIC - Fondo Cultura	€ 441.857,00	80%
2	Risorse private	Luigi De Leo, Ristorazione	€ 750,00	0,14%
		Antonello Marrazzo, Commercio		
		Katia Cannizzaro, Associazione Culturale		
		Flavio Casella, Ristorazione		
	Risorse pubbliche- Ente proponente	Personale tecnico-amministrativo (stipendi e oneri previdenziali e contributivi calcolati sulle retribuzioni o sui compensi corrisposti per le sole giornate in cui tale personale sarà dedicato alle attività correlate all'intervento finanziato).	€ 109.700,00	19,86%
	<b>TOTALE</b>		<b>€ 552.307,00</b>	

Per l'Amministrazione Comunale, non potendo esercitare il diritto alla detrazione, l'IVA è un costo.

*6.b Cronoprogramma della spesa annua prevista per il periodo di realizzazione dell'intervento*

Macro Attività previste	I ANNUALITÀ	II ANNUALITÀ	III ANNUALITÀ	Totale per attività
Applicazioni software per dispositivi mobili	€ 36.600,00	€ 12.200,00		€ 48.800,00
Internet of things		€ 20.349,60	€ 47.482,40	€ 67.832,00
Redazione ed elaborazione contenuti	€ 50.142,00	€ 66.856,00	€ 50.142,00	€ 167.140,00
Sistema Virtual Reality	€ 49.410,00	€ 49.410,00	€ 24.705,00	€ 123.525,00
Servizi di supporto e assistenza	€ 6.912,00	€ 13.824,00	€ 13.824,00	€ 34.560,00
Servizi di supporto al RUP	€ 44.180,00	€ 27.612,50	€ 38.657,50	€ 110.450,00
<b>Totale per anno</b>	<b>€ 187.244,00</b>	<b>€ 190.252,10</b>	<b>€ 174.810,90</b>	<b>€ 552.307,00</b>

**7. ATTIVITA' DI VALUTAZIONE E MONITORAGGIO**

Il personale attualmente destinato alla gestione del Museo esegue un'attività di monitoraggio finalizzata a prevedere azioni correttive necessarie a garantire il raggiungimento dei valori previsti per ciascun indicatore di realizzazione, collegato alla definizione delle condizioni necessarie all'accoglienza (es: numero visitatori per giornata, richieste di prenotazioni a visite guidate, scolaresche, ecc.). I dati raccolti sono stati fondamentali per elaborare un piano di fattibilità del presente progetto, per individuare il target di utenza che si mira a raggiungere e, quindi, la strumentazione ed i servizi da acquisire.

Alla base c'è, difatti, un continuo controllo finalizzato alla rilevazione dei risultati conseguiti rispetto agli obiettivi predefiniti, degli aspetti economico-finanziari connessi ai risultati ottenuti, dei tempi di realizzazione rispetto alle previsioni, delle procedure operative attuate confrontate con i progetti elaborati, della qualità dei servizi erogati e del grado di soddisfazione della domanda espressa, degli aspetti socio-economici sul territorio.

Allo stesso modo, il personale a ciò destinato monitorerà periodicamente la perfetta corrispondenza dello stato di attuazione a quanto indicato in progetto, a livello di cronoprogramma e in relazione agli obiettivi prefissati. A tal fine si pensa di redigere una check-list di condizioni prerequisite, in stretto ordine cronologico e di propedeuticità, per ciascuno dei target previsti.

Con l'aggiornamento delle suddette check-list, nel corso dell'esecuzione delle attività, si disporrà per tempo di informazioni relative ad eventuali criticità emergenti da condizioni di contesto, anche diverse da quelle previste, così da porvi immediatamente rimedio, provvedendo eventualmente ad aggiornare il percorso (PCM) di realizzazione inizialmente ipotizzato, riprogrammando le

componenti dell'intero progetto e assicurando il raggiungimento degli obiettivi intermedi.

Le unità operative assegnate all'attività di monitoraggio, oltre ad avvalersi delle rilevazioni obiettive operate direttamente, richiederanno ai responsabili delle ditte aggiudicatarie apposite relazioni e/o reports finalizzati a rilevare lo stato attuativo della programmazione. A tal fine occorrerà realizzare una serie di attività, quali:

- a) predisposizione e analisi di un piano dettagliato degli indicatori di output e di outcome, con la previsione del cronoprogramma delle attività cui devono essere collegate le risorse finanziarie e umane propedeutiche;
- b) rilevazione dei risultati raggiunti in riferimento alle attività e/o obiettivi e valutazione dei dati predetti in rapporto ai valori attesi definiti nel piano degli obiettivi, al fine di verificare il loro stato di attuazione e di misurare l'efficacia, l'efficienza e il grado di economicità delle scelte di azione intrapresa;
- d) elaborazione di indici e parametri finanziari ed economici;
- e) elaborazione di relazioni periodiche (reports) riferite all'attività complessiva e individuazione degli scostamenti e delle criticità.

Per valutazione si intende l'attività di ponderazione qualitativa degli elementi rilevati nei processi esecutivi. Richiede, anch'essa, un'azione preliminare di raccolta e di verifica, per poi giungere all'interpretazione dei dati.

Il sistema di valutazione ex-post ha lo scopo di rilevare gli indicatori d'impatto in modo da ottenere informazioni per migliorare i successivi interventi, considerato che questo progetto sarà il primo di una serie di interventi che si vogliono realizzare al fine di valorizzare il Campo e, quindi, di preservarne la memoria nel tempo.

In sintesi, la valutazione ex post dell'evento verterà sull'analisi:

- della macchina organizzatrice (attività ditte esecutrici, organizzazione del lavoro, criticità reiterate, flessibilità e adattabilità ai cambiamenti, rispetto delle tempistiche, etc.)
- dei servizi a supporto (logistica, flessibilità orari di lavoro, disponibilità rete);
- dei motivi di soddisfazione/insoddisfazione al momento dei test di funzionalità dei sistemi e dei dispositivi;
- dei tempi di realizzazione e capacità di recupero su ritardi.



## 8. INDICATORI DI VALUTAZIONE



Il presente **progetto esecutivo** ha previsto, come già accennato, un'approfondita analisi dei luoghi e delle esigenze del Museo dalla quale è scaturito un primo Piano di fattibilità. Nel successivo progetto preliminare si è puntato sugli aspetti economico-finanziari, eseguendo una ricerca di mercato a livello regionale e nazionale su acquisizioni di beni e servizi analoghi da parte di Istituti Museali, nonché una ricerca su piattaforme di mercato

elettronico per la Pubblica Amministrazione. Considerato la vasta offerta di prodotti ICT sul mercato, si è posta l'attenzione a sistemi già in uso e di comprovato successo, dotati di caratteristiche quali la modularità e l'innovazione. Delineato così anche il Piano temporale di esecuzione e le risorse umane da dedicare a specifiche attività, si è predisposto il progetto esecutivo che sarà altresì di supporto alla redazione della documentazione di gara.



Il **contributo ministeriale** richiesto è dell'80%, così come previsto dal bando. L'Amministrazione comunale di Tarsia, soggetto proponente e proprietario del bene, in maniera trasparente ha inteso usufruire del massimo contributo offerto dal Fondo Cultura non disponendo di ulteriori risorse se non quelle già destinate alla manutenzione

ordinaria e straordinaria di un Museo di così particolare tipologia. Difatti alle attività ordinarie destinate a mantenere in efficienza edifici, impianti e infissi, vi sono tutte quelle azioni necessarie preservare le aree aperte e il perimetro entro cui si estendono.



**Cofinanziamento da parte di altri soggetti** pubblici o privati. Una lettura superficiale del dato, in chiave esclusivamente economica, potrebbe portare a sottovalutare l'importanza che riveste l'adesione da parte dei soggetti privati. La volontà di partecipare, da parte del tessuto imprenditoriale

e associazionistico del territorio, al progetto di valorizzazione del bene culturale che da sempre caratterizza e influenza la vita sociale ed economica dei cittadini, dimostra la condivisione degli obiettivi e la consapevolezza dell'importanza di questo luogo.

Invero la cittadinanza ha sempre dimostrato grande rispetto e considerazione verso il Campo e il Museo della Memoria, sede di vicende storiche e umane che ancora oggi riempiono la mente e ricordi di quanti hanno vissuto in quegli anni e partecipato alle sofferenze degli internati. Nonostante la difficile congiuntura economica conseguente al periodo pandemico, che sta demolendo il tessuto imprenditoriale, sono pervenute n. 4 adesioni che, se pur di piccola entità, rispecchiano l'interesse affinché questo luogo sia valorizzato e il suo messaggio divulgato.

Il comune di Tarsia provvederà alla copertura della rimanente quota di cofinanziamento, fino alla concorrenza del 20% dell'intero investimento, attraverso l'utilizzo di risorse in economia.

Nell'ipotesi in cui altri soggetti aderiscano al progetto, anche in corso d'opera, i contributi saranno utilizzati per l'organizzazione e la realizzazione di eventi di animazione e giornate studio.



**Innovare**, in ambito culturale, significa sempre rinnovare e insieme preservare lo spirito dell'oggetto in questione e riscriverne, in una certa misura, valenza e significato. Il primo passo è tenere ben presente l'alto valore del Campo di Ferramonti e la sua particolarità culturale, custode di una storia importante e coinvolgente, ma ben lontano dal fascino di un quadro di Raffaello o una statua del Bernini.

Per questo autorevole Museo sono state ricercate soluzioni digitali in grado di aumentare tanto il valore concreto del patrimonio in questione, quanto quello percepito dall'esperienza al suo interno. L'innovazione nei musei, come ampiamente dimostrato negli ultimi anni, ha come vantaggi non trascurabili un approccio centrato realmente sul visitatore e i suoi sensi, una dimensione esperienziale molto marcata, e spesso anche un livello di comprensione maggiore.

Perché risulti davvero funzionale, difatti, l'introduzione della tecnologia nei luoghi di cultura deve essere frutto di una visione strategica: il suo ruolo deve essere quello di avvicinare il fruitore all'offerta culturale puntando sulla qualità ma senza stravolgere i luoghi, coinvolgente ma poco invadente.

Le soluzioni qui scelte mirano ad accompagnare il turista durante tutta la visita, reale e virtuale, rendendo l'ambiente piacevole ma senza snaturarlo, consci che gli stimoli sensoriali giusti possano aumentare il tempo di permanenza e migliorare la percezione stessa e il ricordo dell'esperienza.

Il sistema di guida mediante App, palmari e audioguide, sono stati scelti al fine di garantire massima accessibilità al Campo da parte di turisti stranieri, ipovedenti, audiolesi, ragazzi e adulti. L'utente potrà scegliere se leggere o ascoltare le informazioni relative al bene, il livello di approfondimento e il percorso.

Considerato che il tempo e l'incuria del dopoguerra hanno cancellato di fatto gran parte delle baracche e stravolto i luoghi, al fine di compensare tale assenza e associare un'immagine al racconto storico, ci si è orientati verso la realtà virtuale. Attraverso una ricostruzione realistica del paesaggio e degli

ambienti non più esistenti, si darà la possibilità di proseguire il percorso già iniziato attraverso un vero e proprio storytelling immersivo. Indossando dispositivi oculus l'utente potrà muoversi all'interno di questi spazi virtuali e una voce narrante lo accompagnerà alla scoperta visiva con un balzo indietro nel tempo di oltre 80anni. Questa idea innovativa di ripercorrere la storia non è un semplice cross-platform media, né solo un contenuto interattivo, ma un'esperienza avvincente che fa diventare l'utente parte della storia.



**Struttura dell'intervento.** L'intervento è stato concepito in base alle indicazioni del bando, ovvero tutela e valorizzazione del bene culturale, alle esigenze del Museo e alla forte volontà da parte del territorio di ampliare la conoscenza di questo importante luogo ben oltre i confini regionali.

I risultati in termini di diversificazione del target di utenza e aumento del numero dei visitatori, eliminando ogni barriera per i portatori di handicap, sono perfettamente coerenti con gli obiettivi espressi in premessa e con le finalità del bando stesso. Gli strumenti che si intendono utilizzare per il loro raggiungimento sono innovativi ma perfettamente adatti alla realtà museale, poiché non stravolgono la natura e la memoria storica dei luoghi, consentendo alla stessa di acquisire un valore dell'offerta culturale esprimibile anche nel lungo periodo, ben oltre i tre anni previsti per l'esecuzione del presente progetto.



La **congruità economica** del progetto è uno degli obiettivi perseguiti nella redazione del progetto preliminare, attraverso un viaggio all'interno della vasta offerta nel campo delle soluzioni ICT destinate alle realtà museali. Grande attenzione è stata poi riservata alla redazione delle schede, alla raccolta scientifica dei dati storici anche presso altri Istituti culturali e collezioni private, alla loro traduzione in altre due lingue e, infine, alla predisposizione del grado di approfondimento sulle App. Gran parte di tale attività sarà riservata a professionisti quali storici, archivisti, professori, cultori della materia.

La **sostenibilità economica** nel lungo periodo è intimamente legata alla valorizzazione e divulgazione del sito. Oltre alle entrate derivanti dal servizio ticket, si prevede una raccolta di contributi da enti pubblici e privati al fine di realizzare eventi, manifestazioni e giornate studio così da animare il sito quale centro di riflessione e proposizione culturale. In concomitanza con il termine del presente progetto, si attuerà un piano di comunicazione attraverso canali tele-radiofonici e social web.



L'autosostenibilità economico-finanziaria della gestione delle attività museali sarà garantita anche grazie a questo complesso intervento che si intende realizzare, poiché si prevede un aumento del numero dei visitatori e, quindi, una maggiore vendita di biglietti di ingresso. Un piano strategico fondato sulla comunicazione e sul coinvolgimento di altri enti regionali e nazionali, supporterà le quote di finanziamento che l'Amministrazione Comunale da anni impegna a salvaguardia del suo prestigioso patrimonio.

**Tarsia 20 agosto 2021**