

Relazione tecnica contenuti multimediali e audiovisivi

Premessa

Il Museo Multimediale

Progettare un museo è un'interrogazione, nel percorso di ideazione, progettazione, esecuzione, destinazione. Il contenuto chiama il contenitore: la costruzione è in stretto rapporto con gli arredi interni preesistenti e viceversa. Il contenitore/allestimento si pone secondo l'estetica della struttura architettonica preesistente vista nella prospettiva di una nuova funzione espositiva. L'estetica del manufatto architettonico è in relazione con l'urbanistica, con il fattore esterno ma è nello stesso tempo in stretto rapporto con l'ambiente interno: il sistema dei contenuti esposti. E' importante considerare la destinazione cioè la funzione comunicativa ed il rapporto col visitatore. Già a livello progettuale si pone il problema di una teoria e pratica della partecipazione. Il museo nasconde in sé, spesso nella sua accezione più comune una dimensione mortuaria per lo stesso fatto che spesso raccoglie oggetti morti, cimeli di un lontano passato. Che cos'è allora un museo vivo, multimediale? Non significa certamente un museo come espressione di vita che ormai è definitivamente passata, esprime invece una rappresentazione inter-attiva che raccoglie il passato e la contemporaneità proiettandoli in un futuro raggiungibile a portata di mano. Il discorso pirandelliano, tra la vita e la rappresentazione, inventa il teatro: l'attore come rappresentante di una storia che viene continuamente riscritta e ri-appresa. Museo come teatro, come invenzione teatrale secondo una intelligente tecnica di rappresentazione multimediale ed immersiva.

Il museo è un'invenzione perché rivive, fa rivivere e attualizza nella sua riformulazione artistica i caratteri, le opere, i valori di una determinata cultura. Il museo Turcos e Morus sollecita l'idea di dinamismo continuo della storia, vista come volano di crescita personale, culturale e sociale.

La multimedialità diventa strategia espositiva per la creazione di un museo-laboratorio ludico ed educativo al contempo dove la storia delle incursioni barbaresche ridiventa viva ed animata attraverso installazioni multimediali ed interattive.

Approccio metodologico alle singole installazioni

progettazione grafica pannelli e fumetti divulgativi.

Tutti i testi dei filmati divulgativi raccontati sia in prima persona che da voice over documentaristico necessitano la produzione di immagini in stile fumettistico per poter dare vita al racconto di episodi che non si possono ricostruire con scene cinematografiche. Inoltre, il percorso multimediale/digitale è progettato tenendo in prima considerazione l'uso delle installazioni per bambini e ragazzi; pertanto, per tutte le installazioni è richiesta la figura di un grafico che racconti l'avvincente mondo delle incursioni barbaresche per immagini attraverso il linguaggio dei fumetti inseriti nei video filmati e in tutto l'allestimento come una sorta di libro animato dai ricordi dei protagonisti che si raccontano in prima persona.



Una versione dinamica e tecnologica di ciò che avveniva anticamente con i cantastorie che raccontavano gli eventi accompagnandoli con sequenze di immagini riportati su grandi fogli. In questo caso i disegni diventano fumetti che danno vita ai pirati alle loro imprese e allo scontro tra islam e occidente.

Si precisa inoltre che prima di dar inizio alla produzione dei contenuti audio visivi tutte le scelte propedeutiche alla loro realizzazione quali la scelta degli attori, delle voci fuori campo, dei materiali e dei costumi di scena, dello stile musicale della colonna sonora e delle sonorizzazione con gli effetti sonori di

accompagnamento, le tavole fumettistiche per i video e per le tavole/sagome dei personaggi, dovranno essere sottoposte all'approvazione da parte del comitato di direzione scientifica e della direzione dei lavori.

Tutti i contenuti dovranno essere prodotti in formato digitale (hard disk master e una copia su dvd) e dovranno essere liberati da ogni controversia sul diritto d'autore.

Esempio stilistico di riferimento

Il pirata Barbarossa



Scena tipo

Tratto da il viso scena 4:....*Purtroppo, mi capitava non di rado, di assistere a violenti litigi tra mio padre e i suoi creditori...*



Tratto da il viso scena 4:... o ai pianti di mia madre, che non sapeva come ci avrebbe sfamato quel giorno. ...



Da qui inizia il viaggio verso l'interazione, attraverso una umanizzazione storica delle tecnologie sapientemente dosate e rimesse in gioco nelle diverse installazioni che si incontreranno. La metafora della "storia" digitale comincia a manifestarsi nella fruizione dei percorsi guidati dove il visitatore affronta in maniera esperienziale la visita all'esposizione. Il progetto prevede inoltre nella direzione delle applicazioni tecnologiche anche in virtù della Legge Stanca n. 4 del 9 gennaio 2004, contenente le "Disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici". Per ulteriori approfondimenti sui contenuti audio visivi e multimediali si rimanda alla parte finale del documento.

Sala Ingresso

1) Ritratto interattivo del pirata Barbarossa

L'installazione nasce con l'idea di rendere tangibile la storia e dare la possibilità al visitatore di entrare direttamente in contatto con il racconto del famoso pirata Barbarossa che invase il territorio di Uras provocando la fuga verso il territorio dell'antico villaggio di Serzela dove l'epigrafe murata nella chiesa documenta l'incursione nel territorio stesso. Attraverso uno schermo digitale posizionato nell'ambiente come una sorta di "tableau vivant" sarà esposto un ritratto "touch-screen in grande formato (55 pollici) dove il Barbarossa è interpretato da un attore che secondo le indicazioni della referenza scientifica dovrà essere vestito con abiti e accessori esattamente riprodotti traendo riferimento dall'iconografia dell'epoca.

L'audio sarà diffuso attraverso un sistema di diffusione sonora settorializzata in modo da non invadere gli altri ambienti creando confusione sonora (vedi relazione tecnologie).

L'attore appare nella tipica posizione della ritrattistica cinquecentesca: in piedi, con il busto girato di tre quarti verso l'osservatore, con una mano che poggia sulla fuciacca in vita e con una sciabola che spunta sul fianco opposto. Oltre all'attore, saranno presenti anche alcuni oggetti di scena, quali un forziere pieno di tesori e il rimando visivo all'epigrafe e alle testimonianze storiche. Il sistema del video ritratto funzionerà tramite touch screen, attraverso l'interazione del visitatore con determinate aree sensibili del corpo che sarà ripreso e trasmesso con un "loop video" di almeno cinque minuti in modo da rendere la viva presenza del personaggio interpretato dall'attore di fronte ai nostri occhi e, con l'inserimento di alcuni oggetti di scena che diverranno link scenografici sensibili.

Quindi, questi elementi interattivi selezionabili, diventeranno un modo intuitivo per il fruitore di poter scegliere le informazioni col semplice tocco dello schermo e, aprire così differenti argomenti attraverso il racconto in prima persona del Barbarossa.

Lo schermo, dotato di sistema touch screen sarà sensibile nelle seguenti aree che diventano link "toccabili" per i differenti argomenti:

- 1) Il viso**
- 2) Il turbante**
- 3) Le armi**
- 4) Le mani**
- 5) Il bottino**
- 6) L'epigrafe**

Ognuno di questi link farà partire un video filmato della durata compresa da un minimo di 5 ad un max di 10 minuti in formato HD, con compressione avi, mpeg e quick time, dove il Barbarossa interpretato da un attore racconta in prima persona la propria vicenda storica divisa per temi.

L'interfaccia di navigazione è intuitiva e diretta, si tratta di esplorare le aree sensibili dell'immagine e scoprire così i differenti argomenti trattati.

1) Il Viso

Toccando l'area sensibile del viso del Barbarossa, il protagonista si presenta e ci racconta in maniera didattico-divulgativa le sue origini e la sua "carriera" di pirata. Il viso diventa così metafora della sua vita conservata nella viva memoria dei suoi accadimenti.

Il racconto verrà accompagnato da immagini in stile fumettistico disegnate ad hoc che aprono video-finestre evocative per rendere più avvincente la narrazione dell'attore.

Le sequenze video sono accompagnate da foley sonori e musica di sottofondo di commento per una maggiore suggestione.

SCENA 1

ATTORE: in piedi, con il busto girato di tre quarti verso l'osservatore, fissa in camera e con un movimento del braccio indica se stesso, presentandosi. Poi, in corrispondenza del racconto delle avventure, compie una grande apertura delle braccia.

Musica e sonorizzazione

In sottofondo, la scena viene animata dal suono di un mare in tempesta e da un forte vento.

Attore in campo recita (AIC):

Buongiorno e benvenuti a bordo! Mi presento! Avete il piacere di conoscere il più grande e temuto pirata di tutto il Mediterraneo: sono Khayr-ed-Din, ma voi chiamatemi pure Barbarossa!

Visto che oggi siete venuti fin qui a farmi visita, voglio raccontarvi le avventure che mi hanno reso celebre e di come tutto ciò ha avuto inizio!

SCENA 2

FUMETTO: prima tavola, rappresentazione della sua famiglia all'interno della bottega paterna.

Musica e sonorizzazione

I suoni comprendono, qui, sia quelli tipici di una bottega artigiana, sia quelli delle risate dei bambini che giocano.

Voce fuori Campo (VFC)

Sono nato, tanto tempo fa, in una famiglia numerosa e molto molto povera, formata da mio padre Yacub, vasaio, mia madre, Caterina, massaia e da una squadra di monelli di cui quattro figli maschi e due femmine! Mi ricordo ancora, da bambino, le lunghe giornate, trascorse a giocare a nascondino, nella bottega di mio padre.

SCENA 3

ATTORE: guarda in camera e quando racconta del cambio di nome scuote la testa leggermente.

Qui viene impiegata un brano orchestrale e corale dai toni epici per dipingere lo spirito di avventura e di coraggio che accompagna la scelta del nome.

AIC:

All'epoca della mia nascita, i miei genitori, scelsero di chiamarmi *Khia*r ...ma fin da piccolo, mi accorsi che quel nome non era veramente adatto a me e, molto presto lo cambiai in *Khayr-ed-Din*, che significava: "beneficio della religione".

SCENA 4

FUMETTO: la prima tavola, rappresenta il padre sotto la minaccia dei creditori e, la seconda, rappresenta la madre in lacrime, come descritto in sceneggiatura.

Le musiche devono assecondare il testo della sceneggiatura, passando dal tono drammatico e triste, a un tono che trasmetta la voglia di riscatto, e dunque di azione e di avventura.

VFC:

Tutta la mia storia, ha avuto inizio proprio durante l'infanzia. Purtroppo, mi capitava non di rado, di assistere a violenti litigi tra mio padre e i suoi creditori, o ai pianti di mia madre, che non sapeva come ci avrebbe sfamato quel giorno. Insomma, queste difficoltà hanno temprato il mio carattere e hanno instillato in me il desiderio di riscatto!

SCENA 5

ATTORE: con tono quasi commosso e coinvolgente, descrive il ricordo di suo fratello Arug'.

Prosegue la musica di sottofondo con il tema dell'azione e dell'avventura.

AIC:

Pensate che, per poter aiutare in casa, mio fratello maggiore Arug', lavorò sin da giovanissimo, assistendo mio padre nella sua attività e, provando ad espandere via mare il commercio dei vasi. Fu proprio grazie a questa iniziativa di Arug' che entrai in contatto, per la prima volta, con il mondo marinaro.

SCENA 6

FUMETTO: Arug' diciottenne lascia la casa paterna per imbarcarsi in una nave pirata, con la famiglia sull'uscio della porta che lo saluta.

Prosegue la musica di sottofondo con il tema dell'azione e dell'avventura con un crescendo di pathos.

VFC:

Pensate poi, a quanto rimasi colpito quando un bel giorno Arug' lasciò tutto e, si imbarcò in una nave ottomana che esercitava la pirateria. Mio fratello maggiore era il mio eroe...che orgoglio e che invidia provavo quando assistevo ai suoi racconti!

SCENA 7

FUMETTO: nella prima tavola Arug' è catturato dai cavalieri di San Giovanni. Nella seconda tavola, sua riduzione in schiavitù e della fuga. In particolare, racconto del ritorno a casa sulla propria flotta, con il giovane Barbarossa ad aspettarlo al molo per imbarcarsi con lui.

Prosegue la musica di sottofondo con il tema dell'azione e dell'avventura con un crescendo di pathos.

VFC:

Una volta, durante una scorribanda, venne catturato dai cavalieri di San Giovanni di Gerusalemme che lo fecero loro schiavo...ma lui, in modo rocambolesco riuscì a scappare, e armando una flotta tutta sua fece ritorno a casa! Che vita avventurosa ed eccitante! E' proprio a quel punto che colsi l'occasione al volo e decisi di far cominciare la mia nuova vita da pirata, mi imbarcai nella flotta di Arug'!

SCENA 8

FUMETTO: vista notturna del mare piatto e del cielo stellato, con la vista in lontananza delle luci dei villaggi sulla terraferma.

Momento di distensione nella musica di sottofondo, ritmi più lenti e andamento più dolce, intervallato dal rumore del mare e delle onde.

VFC:

Quando arrivava la bella stagione, con il mare piatto piatto e le stelle alte in cielo, io e mio fratello, coraggiosi ed invincibili, scorrazzavamo in lungo e in largo per i mari della Grecia!

SCENA 9

ATTORE: In dissolvenza, tra le onde del mare, in notturna, compare e scompare il volto, in primo piano.

La musica mantiene sempre un tono avvincente.

AIC:

Devo anche confessare che provai un vero e proprio terrore nei miei primi arrembaggi...c'era poco da sbagliare: o la vita o la morte! Per merito delle nostre imbarcazioni, più piccole ma molto più agili di quelle attaccate, riuscimmo ad avere sempre la meglio!

SCENA 10

ATTORE: riappare la figura di tre quarti che, toccandosi la barba, mostra agli spettatori l'henné e come si tinge di rosso la barba.

La musica di sottofondo assume un tono epico e anche di mistero, ispirandosi alle composizioni musicali persiane.

AIC:

Eh sì...a questo punto lo devo ammettere, non è per merito mio, ma è in onore della barba vermiglia di Arug' che siamo conosciuti, sino ad oggi, con questo nome! BAR-BA-ROS-SA!

Beh, anche io ovviamente ho una bella barba rossa...ma, vi svelerò un segreto: la mia è semplicemente tinta con un'erba, l'henné! Ma non ditelo a nessuno!

SCENA 11

FUMETTO: per mezzo di una mappa del Mar Mediterraneo, si mostra la rotta dello spostamento da Oriente (i mari della Grecia) a Occidente (le coste del Nord Africa) di Barbarossa. E' necessario rappresentare la situazione geopolitica del Mediterraneo, rappresentando alla data del 1504 le rispettive estensioni territoriali dei cristiani e degli ottomani e, in particolare, la delimitazione dell'area che veniva detta Berberia, con l'indicazione particolare dell'ubicazione di Algeri, Tremecén e Tenes.

La musica di sottofondo deve continuare ad avere un carattere avventuroso, ma con l'inserzione di alcuni elementi di sorpresa e di disvelamento in corrispondenza del momento della corruzione e, un altro inserto più solenne quando si parla del governo di Arug'.

VFC:

Ma torniamo alle mie imprese. Quando stavamo cominciando ad avere un certo successo nei mari della Grecia, nel 1504 i sultani ottomani, infastiditi dalla nostra audacia, ci costrinsero a spostarci verso Occidente. Navigammo lunghi giorni e intere notti, in cerca di un porto disposto ad accoglierci... ma chi poteva mai dare riparo a dei pirati?

Dovete sapere che, lungo le coste nord africane, si trovava, all'epoca, una zona nota come Berberia, che comprendeva importanti città-stato come Tunisi ed Algeri. Quel territorio arido e battuto dal vento, non aveva ancora un governo stabile e, con astuzia, corrompendo il re di Tunisi con i nostri ricchi bottini, riuscimmo a insediarsi in quell'area. Pensate che, con il tempo, diventammo tanto importanti che, mio fratello Arug', arrivò persino a governare le città di Algeri, Tremecén e Tenes.

SCENA 12

ATTORE: (nello sfondo il mare) cammina di profilo e poi si gira di spalle al pubblico, fissando l'orizzonte.

La musica mantiene qui semplicemente il tono dell'avventura.

AIC:

Io no, non abbandonai mai il mare per la terraferma, sono e sarò sempre un vero pirata!

2) Il turbante

Toccando l'area sensibile del turbante del Barbarossa, il protagonista racconta in maniera didattico-divulgativa il suo potere e la gerarchia nel mondo dei pirati.

Il copricapo rappresenta la metafora dello status del Barbarossa e dei suoi rapporti con i poteri forti dell'epoca. Il racconto verrà accompagnato da immagini in stile fumettistico disegnate ad hoc che aprono video-finestre evocative per rendere più avvincente la narrazione dell'attore.

Le sequenze video sono accompagnate da foley sonori e musica di sottofondo di commento per una maggiore suggestione.

SCENA 1

ATTORE: in piedi, con il busto girato di tre quarti verso l'osservatore, fissando in camera, prende il turbante dal capo e, con un gesto della mano, lo mostra al pubblico.

Il sottofondo musicale riprende quello epico e avventuroso usato per il viso.

AIC:

Vedete il mio turbante? Ecco, questo turbante è un simbolo: il simbolo della mia appartenenza al mondo dei pirati! Qui sono racchiuse e conservate tutte le esperienze e gli insegnamenti che ho ricevuto dal mare. E ora ve ne farò dono, a mia volta.

SCENA 2

FUMETTO: nella prima tavola il capitano della nave, consultando una carta nautica, dà indicazioni ai giannizzeri che lavorano con le cime e con le vele.

Nella seconda tavola, la squadra di schiavi, nello scafo della galea, è costretta a remare, in catene, dalla frusta di un giannizzero.

Il tono dell'accompagnamento musicale diventa più sincopato e militaresco, in modo da trasmettere un senso di disciplina.

VFC:

Volete sapere qual è la prima cosa che doveva imparare un pirata?

Prima di tutto, a rispettare e temere il capitano della nave, il *rais*, il responsabile della navigazione!

Ai comandi del *rais* obbediva senza fiatare tutto l'equipaggio: dai militari giannizzeri turchi o *levèntes* ai militari mori. Non erano soltanto dei semplici marinai, erano la macchina d'attacco durante la battaglia! Chiaramente si doveva dividere equamente il bottino anche con loro...altrimenti potete immaginare...un ammutinamento generale!

Oltre all'equipaggio, però era di fondamentale importanza il motore delle galee ovvero gli schiavi, in catene come rematori...poi, quando il motore si inceppava, bastava buttare a mare quello vecchio e andarne a "rapire" uno nuovo!

SCENA 3

FUMETTO: la prima tavola rappresenta il concetto della pirateria, cioè la galea del Barbarossa che si contrappone ad altre due galee, una cristiana e una musulmana.

Nella seconda tavola, vicino alla galea del Barbarossa compare un cartiglio arrotolato (che rappresenta la lettera di corsa) e, in questo caso, si rappresenta solo una galea, cristiana, che viene attaccata.

Il sottofondo musicale ha un tono epico e avventuroso ed è accompagnato dai tipici suoni di incitamento tra marinai durante gli assalti.

VFC:

Ora vi svelerò un segreto: mi sapete dire che differenza c'è tra un pirata ed un corsaro? La differenza era la famosa *lettera di corsa*!

Vi spiego meglio: un pirata era libero di colpire e saccheggiare chiunque, cristiani o musulmani che fossero! Invece, chiamavamo corsaro, chi attaccava per conto di un regnante, dopo aver ricevuto da lui l'incarico scritto, ovvero *la lettera di corsa*!

Quindi funzionava così: un pirata, sia cristiano sia musulmano, veniva assoldato per mezzo della lettera di corsa, da un imperatore o da un sultano, in periodo di guerra aperta. I vantaggi per il regnante erano: di impossessarsi di navi da guerra nemiche, di arraffare una parte del nostro bottino e di indebolire l'economia degli avversari con azioni di disturbo sulle rotte commerciali!

Noi pirati...cioè corsari, dal canto nostro, potevamo agire con il consenso e la protezione dei potenti, e quindi avere una maggiore sicurezza per il nostro equipaggio!

SCENA 4

ATTORE: l'attore si porta una mano sul cuore e la batte diverse volte sul petto, poi apre la mano e la tiene poggiata su un fianco.

Il commento musicale diventa meno incalzante e sottolinea il carattere regale della scena.

AIC:

Devo confessare che io stesso, Khayr-ed-Din detto Barbarossa, agii sia da pirata che da corsaro...e questo fu per me anche motivo di grande onore quando, nel 1533, il sultano Solimano II Magnifico, riconoscendo il mio valore, mi nominò addirittura *ammiraglio della flotta ottomana*!

Ah, che tempi! E che ricordi! Il mio nome era conosciuto in tutto il Mediterraneo dai racconti dei numerosi cronisti! Tutti sapevano allora chi ero e che aspetto avessi, grazie ai numerosi ritratti che giravano in tutta Europa! Pensate che ero così famoso che i miei ritratti erano diffusi anche nella penisola iberica! Alla fine, anche coloro che si erano sempre dichiarati miei accaniti nemici vantavano le mie origini nelle loro terre!

3)Le armi

Toccando l'area sensibile delle armi indossate dal Barbarossa, il protagonista racconta in maniera didattico-divulgativa il mondo degli armamenti delle epoche e le modalità d'attacco e di difesa durante le incursioni.

Il racconto verrà accompagnato da immagini in stile fumettistico disegnate ad hoc che aprono video-finestre evocative per rendere più avvincente la narrazione dell'attore.

Le sequenze video sono accompagnate da foley sonori e musica di sottofondo di commento per una maggiore suggestione.

SCENA 1

ATTORE: una mano tiene strettamente l'elsa e tamburella con le dita. Poi, con un gesto dell'avambraccio, indica la sua figura, dalla testa ai piedi. Successivamente, seguendo il testo della sceneggiatura, apre leggermente le vesti per far intravedere il moschetto e mostra sul fianco opposto, la scimitarra, che saranno specificamente posizionate.

Il commento musicale introduce un alone di mistero e di suspense.

AIC:

Noi pirati andavamo in giro sempre armati fino ai denti, lo ammetto! La prudenza non era mai troppa! Ebbene, vi mostrerò subito le armi usate più di frequente.

Guardate qui, tra le mie vesti, ecco, come vedete nascondo facilmente un moschetto. Non solo, vi faccio notare che in quest'altro lato tengo sempre a portata di mano, la mia scimitarra. E ora vi spiego come si usavano. Il moschetto, veniva utilizzato anche da notevole distanza, infatti, la rigatura all'interno della canna, stabilizzava la traiettoria, migliorando la precisione del colpo.

Guardate invece la scimitarra, ecco, osservate com'è affilata.

SCENA 2

FUMETTO: la prima tavola mostra l'uso della sciabola in un corpo a corpo che si svolge sul ponte di una nave. La seconda tavola mostra l'uso dell'ascia: un giannizzero scala la paratia di una galea e, un altro è rappresentato mentre taglia di netto le vele di una nave avversaria.

Il sottofondo musicale assume un tono avventuroso, tipico dell'azione.

VFC:

Quest'arma era perfetta nel corpo a corpo!

Dovete sapere che quando un pirata si imbarcava, queste erano le sue armi personali che portava sempre con sé!

SCENA 3

ATTORE: con il dito indice alzato, avvicina la mano alle labbra, abbassando il tono di voce (bisbigliando) nel pronunciare la prima battuta. Nella seconda, invece, scuote la mano con l'indice alzato e, nell'ultima battuta, allarga le braccia e porta entrambe le mani sui fianchi.

La musica riprende il carattere misterioso e segreto della scena 1.

AIC:

...e va bene, lo ammetto, c'è anche un ultimo asso nella manica, in caso di estrema necessità: nascosto sotto le vesti tengo anche un piccolo pugnale, in caso di attacco a sorpresa!

Dovete sapere, che queste armi, venivano usate anche negli assalti a terra. Del resto, non avendo a disposizione le bestie da soma, non potevamo permetterci il lusso di trasportare armi più pesanti, come ad esempio i cannoni!

Ma in mare era tutta un'altra storia e, potevamo contare, decisamente, su qualche risorsa in più.

SCENA 4

FUMETTO: una galea sta attaccando, a colpi di cannone, un'altra imbarcazione.

Il commento musicale riprende il tono epico e avventuroso.

VFC:

Ad esempio, usavamo il cannone, puntandolo contro lo scafo, se l'imbarcazione nemica era distante, in modo da causare un'esplosione di schegge mortali. Oppure, si potevano lanciare due palle incatenate, insieme verso l'alto, per abbattere gli alberi e le vele.

SCENA 5

FUMETTO: due galee sono rappresentate affiancate e, da una delle due, un marinaio lancia verso il ponte dell'altra il grappino, ed un altro che sale, attraverso la corda, sull'imbarcazione avversaria, così come descritto nella scena.

La musica continua con il tono dell'avventura.

VFC:

Il più delle volte però, affiancavamo la galea avversaria e, a quel punto, entrava in gioco un'altra arma: il grappino d'arrembaggio! Il grappino, era un efficace ferro, dotato di punte a forma di freccia, che era legato ad una estremità con una corda. Uno dei miei uomini, allora, facendo roteare la corda, lanciava il grappino verso la murata della galea avversaria, dove si conficcava saldamente! Salire poi, per i giannizzeri era un gioco da ragazzi!

4)Le mani

Toccando l'area sensibile delle mani del Barbarossa, il protagonista racconta in maniera didattico-divulgativa le sue più importanti imprese piratesche.

Il racconto verrà accompagnato da immagini in stile fumettistico disegnate ad hoc che aprono video-finestre evocative per rendere più avvincente la narrazione dell'attore.

Le sequenze video sono accompagnate da Foley sonori e musica di sottofondo di commento per una maggiore suggestione.

SCENA 1

ATTORE:

guarda il dorso e i palmi delle mani per poi chiudere i pugni. Infine, punta l'indice verso gli spettatori.

Il sottofondo musicale ha un tono epico e avventuroso.

AIC:

Vedete queste mani? Ecco, guardate come sono grandi, forti ed energiche! Pensate che con queste ho tenuto in pugno per mezzo secolo tutto il bacino del Mediterraneo! Non ci credete? E allora lasciate che vi racconti alcuni episodi della mia vita!

SCENA 2

FUMETTO: prima tavola con i due giovani fratelli, Barbarossa e Arug', che fanno i pirati. Seconda tavola: mappa con la rotta compiuta per sportarsi dai mari della Grecia fino al Nord Africa, con precisazione dei confini cristiani ed ottomani alla data del 1504.

La musica mantiene un carattere epico e avventuroso.

VFC:

Pensate che fin da giovanissimo fui pirata, insieme con mio fratello Arug'.

Era già il 1504, quando lasciando i mari della Grecia e spostandomi a Occidente, cominciai a prendere di mira le coste cristiane.

Facemmo base nelle coste del Nord Africa. Nella regione nota come Berberia, infatti, avevamo corrotto il re di Tunisi con i nostri bottini.

SCENA 3

FUMETTO: prima tavola, Barbarossa e sullo sfondo la città antica di Algeri. Seconda tavola, Barbarossa e i suoi pirati attaccano e saccheggiano un villaggio cristiano.

Il ritmo della colonna sonora si fa sempre più avvincente, per sottolineare le vicende narrate.

VFC:

Alla morte di mio fratello Arug', assunsi il governo della città di Algeri, dovendo superare tante difficoltà.

Nonostante tutto, però, rimanevo comunque un uomo di mare e continuai a compiere rapine e saccheggi in tutte le sponde del Mediterraneo!

SCENA 4

FUMETTO: attacco del Barbarossa alle flotte cristiane sull'isolotto del Peñon.

La colonna sonora assume toni epici e glorificanti.

VFC:

Nel 1529, poi, riuscii a rafforzare il mio potere su Algeri, espugnando l'isolotto del Peñon, di fronte al porto, dove si erano asserragliate le flotte cristiane.

SCENA 5

ATTORE: movimento circolare, del braccio visibile allo spettatore, in senso orizzontale, a simboleggiare la diffusione della fama del Barbarossa e, successivamente, con il pugno dello stesso braccio chiuso, batte alcune volte sul cuore.

La musica assume toni solenni.

AIC:

Insomma, le mie gesta divennero così famose che, nel 1533, il sultano Solimano il Magnifico volle omaggiarmi affidandomi la carica di caputan pascià, cioè di ammiraglio della flotta ottomana...quale onore!

SCENA 6

FUMETTO: prima tavola raffigura harem del sultano. Seconda tavola: assedio del castello di Sperlonga. Terza tavola: ricerca dei tesori nel castello dei Gonzaga a Fondi. Quarta tavola: mappa del percorso compiuto dai pirati da Sperlonga a Fondi fino alla foce del Tevere.

La musica riprende un tono avventuroso ed epico.

Per ringraziarlo, allora, organizzai il rapimento di una donna bellissima che fortemente desiderava per il suo ricchissimo harem!

Si trattava della famosa Giulia Gonzaga.

Sentite ora, cosa feci per cercare di rapirla.

Insieme ai miei uomini, sbarcai a Sperlonga dove, occupato il castello, ridussi tutta la popolazione in schiavitù. Da lì ci dirigemmo a Fondi, dove viveva appunto Giulia Gonzaga.

Giunti sul posto, poichè un fuggiasco aveva dato l'allarme prima che arrivassimo ci dovemmo accontentare del bottino nascosto nel castello dei Gonzaga, e proseguire il nostro viaggio alla ricerca della donna ! Ma dove era fuggita?

Per trovarla ci inoltrammo addirittura fino alla foce del Tevere, ma ahimè non riuscimmo mai a catturarla! ...ah, se avessi avuto più uomini! Forse avrei potuto addirittura tentare un'incursione dentro Roma!

SCENA 7

FUMETTO: prima tavola: Barbarossa e i pirati assediano la città di Tunisi. Seconda tavola: nel porto di Tunisi entrano 400 navi cristiane. Terza tavola: scontro tra Andrea Doria e il marchese del Vasto contro le galee ottomane. Quarta tavola: conquista del forte de La Goletta, da raffigurare in base alle rappresentazioni storiche e alle referenze scientifiche.

La musica procede da un tono di suspense a un tono drammatico.

VFC:

In realtà, questa fu solo una piccola avventura!

Quell'anno, infatti, affrontammo un'importante impresa: la conquista di Tunisi.

Tuttavia, quando pensavamo di essere ormai in possesso della città, ci ritrovammo di fronte una flotta di ben 400 navi!

Avevamo scatenato le ire dell'imperatore Carlo V!

Insomma, i più famosi capitani cristiani come il marchese del Vasto e l'ammiraglio Andrea Doria ci diedero una sonora batosta e, il 14 luglio del 1535 conquistarono il forte de La Goletta...che disonore quella sconfitta!!!

SCENA 8

La musica riprende il tono avventuroso ed epico.

AIC:

Beh, a fronte di quella disfatta, però, posso almeno vantare la vittoria del 1541, sempre contro Carlo V. E sì, lasciatemelo dire, se Algeri rimase in mano nostra fu tutto merito mio e di Hasan Aga, il mio astuto braccio destro, di origini sarde! Altro che Carlo V e la sua flotta! Su ammettetelo, sono o non sono stato il più grande pirata e marinaio di tutti i tempi?

.5) Il bottino

Toccando l'area sensibile del bottino, rappresentato da una tipica cassa del tesoro del Barbarossa, il protagonista ci racconta in maniera didattico-divulgativa come si otteneva e come si divideva il bottino delle incursioni. Il racconto verrà accompagnato da immagini in stile fumettistico disegnate ad hoc che aprono video-finestre evocative per rendere più avvincente la narrazione dell'attore.

Le sequenze video sono accompagnate da foley sonori e musica di sottofondo di commento per una maggiore suggestione.

Testo sceneggiatura:

SCENA 1

ATTORE: tono arrabbiato. L'attore poggia la mano sull'elsa della spada. Poi con una mano indica il forziere e chiude il pugno in segno di minaccia.

L'accompagnamento musicale è avventuroso e trasmette tensione.

AIC:

Avete toccate il mio forziere? Come osate?

Questo forziere racchiude il frutto di anni e anni di razzie e saccheggi.

SCENA 2

FUMETTO: Nella prima tavola il forziere è aperto e contiene gioielli, pietre preziose. Nella seconda tavola si vedono gli strumenti per la navigazione dell'epoca di cui al testo della sceneggiatura.

Il sottofondo musicale si distende e diventa epico.

VFC:

E' colmo di oro, argento e infinite pietre preziose: smeraldi, zaffiri, rubini e diamanti, tutti rubati agli spagnoli! E questa è solo una piccola parte del bottino! Eh sì, noi non ci limitavamo a depredarli solo di ori e gioielli, perchè noi pirati, da veri lupi di mare, sapevamo bene cos'altro c'era di prezioso sulle galee avversarie!

Prima di tutto, gli strumenti indispensabili per la navigazione: cercavamo sempre di rubare le carte nautiche più aggiornate, le preziose bussole, o i compassi a punte fisse.

SCENA 3

FUMETTO: nella prima tavola, i pirati depredano una galea avversaria delle riserve alimentari dalla stiva. Nella seconda tavola, una galea viene smantellata in diversi pezzi, come da sceneggiatura.

La musica mantiene il tono epico e avvincente.

VFC:

E anche quando andava male un colpo, riuscivamo sempre a portarci via almeno le cibarie: vino, frumento, pesce, e perfino le medicine! Per non parlare del fatto che, molto spesso, smantellavamo completamente la nave conquistata, ricavando tantissimi pezzi di ricambio: dalle vele alle cime, dal legname a tutto ciò che poteva esserci utile!

SCENA 4

FUMETTO: nella prima tavola, l'equipaggio nemico viene ridotto in catene e condannato ai remi nella galea dei pirati. Nella seconda tavola l'equipaggio catturato viene venduto al mercato.

La musica assume toni drammatici.

VFC:

A questo punto vi starete chiedendo che fine facesse l'equipaggio nemico...ebbene, la risposta è molto semplice: veniva sistematicamente ridotto in schiavitù e condannato ai remi nelle nostre galee! Ciò che contava era che gli schiavi fossero giovani, sani e robusti. Altrimenti, li vendevamo nei mercati o richiedevamo ai familiari un riscatto per la loro liberazione, guadagnando anche un bel gruzzolo!

SCENA 5

La musica prende un tono misterioso.

AIC:

Ma di tutte queste meraviglie e di tutti questi tesori, pensate che la gran parte veniva spesa presso commercianti cristiani, dai quali compravamo armi, legnami o altri pezzi di ricambio, che non riuscivamo ad avere in altri modi. Per non parlare del fatto che eravamo pure soggetti a una tassazione ogni volta che sbarcavamo in porto!

SCENA 6

FUMETTO: divisione del bottino in presenza del Segretario delle prede, come da testo della sceneggiatura.

L'accompagnamento musicale si fa avvincente.

VFC:

La divisione del bottino era importantissima e, per evitare litigi tra l'equipaggio, e si svolgeva sotto l'occhio attento del Segretario delle prede aiutato dai dipendenti addetti al peso, alle misure ed ai cambi.

SCENA 7

ATTORE: con le mani, descrive il conteggio della divisione del bottino. Indica con una mano il 50% del bottino all'equipaggio e, con l'altra mano, il 50% al proprietario. Con la mano per l'equipaggio, poi, si aiuta con le dita e con il pollice conta per il rais, poi con l'indice conta per aghà e ufficiali, ecc. e così via per le altre suddivisioni. Infine, richiude la mano con il pugno.

L'accompagnamento ha un tono misterioso e di suspense.

AIC:

Ciò che rimaneva, alla fine non era poi tantissimo, ed era ripartito a metà fra l'equipaggio e il proprietario della nave. Quindi, si quantificavano le parti nel seguente modo: al rais spettavano 15 parti, poi al capitano dei giannizzeri, a ciascun ufficiale, ai capi cannonieri, al pilota, al capo vele e al chirurgo 3 parti; ai cannonieri e a ciascun giannizzero 2 parti; e, infine, una sola parte a ciascun moro imbarcato come soldato. Insomma, a volte ce n'era per tutti e, a volte, non ce n'era proprio per nessuno!"

6)Le epigrafe

L'installazione in questa sezione è dedicata all'epigrafe di Serzela che testimonia l'invasione di uras compiuta dal Barbarossa. Il racconto si snoda attraverso un'analitica descrizione dei fatti raccontati in prima persona dal Barbarossa. Dalla navigazione attraverso lo stagno del Sassu alla penetrazione nell'entroterra attraverso il rio Mogoro fino al feroce attacco di Uras con la descrizione delle razzie dei rapimenti e del bottino. Il racconto verrà accompagnato da immagini in stile fumettistico disegnate ad hoc che aprono video-finestre evocative per rendere più avvincente la narrazione dell'attore. Le sequenze video sono accompagnate da Foley sonori e musica di sottofondo di commento per una maggiore suggestione.

Testo sceneggiatura:

SCENA 1

ATTORE: guarda in basso e raccoglie da terra l'epigrafe, alzandola con una mano fino all'altezza del busto.

L'accompagnamento musicale ha un tono minaccioso, trasmette una sensazione di pericolo e di paura.

AIC:

Vedete questa epigrafe? Questa la conservano a Serzela, nella chiesa di San Paolo Apostolo, per ricordarsi di me del mio terribile arrivo a Uras dove pochi hanno trovato scampo.

Sì, tremate pure al pensiero del mio attacco! Nessuno dei miei marinai ebbe la minima pena per voi Sardi nemmeno i vostri conterranei rinnegati, che sposarono la nostra causa come il mio braccio destro il sardo Hasan Aga!

SCENA 2

FUMETTO: mappa del Regno di Sardegna, nel contesto geopolitico del Mediterraneo, con particolare riferimento alla rotta che collega lo stagno di Cabras, nell'oristanese, al porto di Tunisi.

La musica si fa avvincente.

Non poche sono state le volte che, io con la mia galea ho fatto tappa qui nel Regno di Sardegna:

Era proprio una facile preda per assedi, saccheggi e razzie! Vi potrei raccontare, ad esempio, della volta che nel 1514 decisi di colpire Cabras...la popolazione non fu in grado di opporre difesa e, in men che non si dica, tutto il villaggio venne raso al suolo!

SCENA 3

ATTORE: poggia l'epigrafe a terra e, tenendola visibile al pubblico, vi si appoggia con un piede. Quindi, in questa posizione, appoggia sul ginocchio sollevato da terra, il gomito del lato del corpo corrispondente.

Il sottofondo musicale diventa di nuovo minaccioso.

Vi vedo spaventati, molto bene! Questa epigrafe è qui a dirvi proprio questo, che il pirata Barbarossa, non si fermò di fronte a nulla: non c'è minaccia alcuna che lo impaurisca o supplica che lo renda magnanimo!

Ora fate silenzio e, ascoltate attentamente le parole incise su questa pietra:

SCENA 4

VOCE FUORI CAMPO: una voce femminile recita in tono solenne i versi dell'epigrafe

VIDEO-GRAFICA: compare la scritta riportata nell'epigrafe e sua traduzione

L'accompagnamento musicale diventa solenne.

EL V DE ARBILI MDXV

ESTI ISTADA ISFATTA

SA VILA DE URAS DE

MANUS DE TURCUS E

MORUS, EFFUDI CAPITÁN

DE MORUS BARBAROSSA

Il 5 aprile 1515

fu distrutta

la villa di Uras

per opera dei Turchi

e dei Mori, e fu capitano

dei Mori il Barbarossa

SCENA 5

ATTORE: sempre appoggiato con un piede sull'epigrafe, punta il dito indice e agita la mano.

La musica diventa più epica ed avvincente.

AIC:

Ora vi racconto bene come si svolsero i fatti, così vi convincerete ancora di più che mi dovete ancora temere!

SCENA 6

VFC:

FUMETTO: prima tavola, descrizione della scena del re di Tunisi che consegna la lettera di corsa a Barbarossa. Seconda tavola, i pirati preparano, in porto, le galee per le incursioni, come da testo della sceneggiatura.

L'accompagnamento musicale diventa via via più energico ed incalzante.

Sappiate che, nella primavera del 1515, il re di Tunisi mi diede l'incarico, attraverso la lettera di corsa, di compiere alcune incursioni per suo conto, mettendo a disposizione della nostra flotta ben 7 vascelli!

Quindi, dopo aver fatto rifornimento di viveri, cominciammo ad andare per mare.

SCENA 7

FUMETTO: una mappa rappresenta storicamente il territorio che conduce dallo stagno Sassu alla villa di Uras, segnando il tragitto compiuto dai pirati durante l'attacco.

La musica trasmette pathos e suspense.

VFC:

Modestamente, posso dire che l'attacco alla villa di Uras fu un colpo da maestro!

Sentite qui che cosa mi inventai: per raggiungere il nostro obiettivo navigammo dalla costa nello stagno di Sassu che, all'epoca, era una palude completamente disabitata. Poi, nell'oscurità della notte, percorremmo verso l'interno il Rio Mogoro, entrando per circa 20 miglia nell'entroterra!

SCENA 8

FUMETTO: prima tavola, descrizione dell'assedio a Uras come da testo della sceneggiatura. Seconda tavola, riduzione in schiavitù dei superstiti e loro vendita al mercato di Tunisi.

L'accompagnamento assume una nota drammatica.

VFC:

Quindi, appena fece luce, cominciammo a fare irruzione in tutte le case, costringendo le genti del villaggio ad uscire nelle strade in preda al panico! Con ferocia, saccheggiammo le loro dimore e mettemmo a ferro e fuoco l'intero villaggio! Infine, i superstiti vennero presi e portati sulle galee diventando tutti nostri schiavi.

Quella volta, deportammo a Tunisi seicento persone, ricavando un bel bottino di 12.000 ducati da dividere tra tutti i vascelli!

SCENA 9

ATTORE: assume una posizione frontale rispetto allo spettatore, con le gambe leggermente aperte e salde a terra. Entrambe le braccia vengono poggiate con i pugni chiusi sui fianchi.

La musica diventa solenne e avventurosa.

AIC:

Ah, che divertimento e che goduria riuscire a sottomettere tutti quegli uomini! Con un sol colpo distruggemmo l'esistenza di un intero villaggio!

Ah ah ah ah.

Contenuti tecnici

Videofilmato interattivo del pirata Barbarossa

Secondo le indicazioni date in sceneggiatura il video filmato interattivo dovrà contenere:

Un "loop video" di circa cinque minuti del Pirata Barbarossa in piedi, interpretato da un attore professionista che guarda in macchina, fermo o quasi fermo in modo da creare un senso di incertezza sul fatto che sia una foto o un video.

Questo fatto porterà il fruitore ad avvicinarsi sempre più al "quadro" e iniziare il suo percorso interattivo.

L'attore verrà selezionato dalla direzione lavori attraverso la presentazione da parte dell'impresa di adeguato curriculum vitae attestante la certa e provata professionalità e video-book di scena da film o spettacoli già realizzati.

La scena dovrà essere illuminata con una adeguata luce "pittorica".

I costumi del Barbarossa dovranno ispirarsi all'iconografia attestata dalla referenza scientifica del progetto, secondo le immagini accreditate.

Gli accessori e le armi citate in sceneggiatura dovranno essere copie da verificare insieme alla referenza scientifica e alla direzione lavori coerenti con il periodo di riferimento.

L'epigrafe di Serzela da inserire nell'inquadratura come link sensibile potrà essere o una copia in polistirolo, con tecnica scenografica o un'immagine grafica resa in modalità 3D.

Il tesoro da inserire nell'inquadratura come link sensibile dovrà essere rappresentato da un piccolo forziere di preziosi dell'epoca del Barbarossa accreditato dalla referenza scientifica.

Il corpo diventa interfaccia conoscitiva del mondo "piratesco" rappresentato.

Lo schermo dotato di sistema touch screen sarà sensibile nelle seguenti zone del corpo :

IL VISO, IL TURBANTE, LE ARMI, LE MANI, IL BOTTINO, L'EPIGRAFE
che diventano link per altrettanti sei video filmati.

Ogni filmato di durata compresa tra i 4 e i dieci minuti dovrà essere girato in qualità hd in presa diretta con l'attore che recita ed interpreta ogni testo corrispondente alla sceneggiatura. Seguendo la sceneggiatura saranno montate le immagini a fumetti che in dissolvenza compaiono sostituendo l'immagine dell'attore accompagnate da musica e voce fuori campo dell'attore che interpreta il Barbarossa come da sceneggiatura.

Videoripresa del video-loop (durata 5 minuti) in studio su fondale nero del Barbarossa.

Videoriprese di 5 scene corrispondenti ai sopracitati link come da sceneggiatura

Video fumetti in truca e resa 3d dei movimenti camera (tipo after effect)

Acquisizione e digitalizzazione dei repertori iconografici e delle mappe dell'epoca

Troupe composta da

Operatore Digi-betacam, fonico, assistente, trucco, montatore

Direzione luci

Montaggio di 5 clips da min 4 a max 10 minuti ciascuna

Musiche originali di commento e sonorizzazione di effetti sonori (foleys)

Mixing

Audio-surround

Postproduzione

Ogni video filmato dovrà essere fornito nei seguenti differenti formati: Avi mpg e quick time

Interfaccia di navigazione

Progettazione interfaccia di interazione con sorgenti video attraverso il semplice "tocco" dell'utente sullo schermo, strutturazione applicativo multimediale con interfaccia touch screen, debug, installazione su 1 pc presso museo. I contenuti video dovranno essere forniti "pronti all'uso" e secondo il formato richiesto.

Sala Ingresso

Installazione di fruizione condivisa del videoritratto interattivo

Nella zona adiacente il ritratto interattivo l'area sarà fruibile attraverso tre monitor video che incassati nei pannelli a parete rimandano in tempo reale l'immagine del Barbarossa durante l'interazione in corso nell'altra sala. In questo modo si aumenta il numero di fruitori del videoritratto e si crea un processo di "preview" che introduce al museo dinamicizzando l'ingresso. I monitor sono collegati a cascata e rendono perfettamente in scala (in formato piccolo) le immagini del videoritratto creando altresì il desiderio di potervi poi direttamente interagire.

Su un quarto monitor un menù di selezione numerica corrispondente al mouse programmabile con etichetta in braille **per ipovedenti e ciechi** che rimanda ai contenuti audio e video delle seguenti sezioni del museo:

1. il pirata Barbarossa
2. il video retablo
3. i personaggi animati
4. la torre.

per ulteriori specifiche riguardo alle modalità di fruizione dei contenuti si rimanda alla parte finale della seguente relazione.

ADEGUAMENTI PER IPOVEDENTI

Saranno registrare le seguenti tracce audio aggiuntive per ogni singola selezione:

1 Area del Ritratto interattivo del pirata Barbarossa

in questa sezione della mostra il pirata Barbarossa, si presenta e ci racconta in maniera didattica-divulgativa le sue origini e la sua "carriera" di pirata. Attraverso la metafora del corpo come interfaccia.

Per ogni singolo inizio di sotto-sezione si dovrà aggiungere:

Il viso

Il turbante

Le armi

Le mani

Il bottino

L'epigrafe

2 Area del video retablo

in questa sezione potrai scoprire e conoscere il retablo cinquecentesco di Lorenzo Cavarò custodito nella chiesa di San Michele Arcangelo a Gonnostramatza e a seguire il quadro di riferimento storico dello scontro tra cristianità ed Islam nel 500 che ebbe nel mediterraneo il teatro principale della acrimoniosa lotta tra le due culture egemoniche.

3 Area dei personaggi animati

tre personaggi: il torriero il pirata e lo schiavo ci raccontano la loro vita dandoci un quadro esemplare di tre protagonisti della storia di quel periodo.

Inoltre per ogni inizio di sezione di filmato si dovrà aggiungere in voce fuori campo la seguente dicitura:

il torriero

il pirata

lo schiavo

4 Area della torre

In questa sezione si narra la genesi delle torri costiere, associando suoni e immagini della vita di una tipica torre costiera della Sardegna.

Sala 1

1)Video-retablo

Un ambiente del museo sarà destinato ad ospitare l'installazione multimediale dedicata al retablo di Gonnostramatza. Una videoinstallazione in multivisione dove il retablo di Pietro Cavarò viene riprodotto attraverso la costruzione delle geometrie delle formelle riportate digitalmente su una videoproiezione posta "a registro tramite uno schermo che riproduce in scala 1 a 1 la forma del retablo originale.

Il visitatore interagisce attraverso una consolle con due tasti che fanno partire altrettanti filmati distribuiti in multivisione nella videoproiezione.

Il sistema permette di avere tre possibilità: screen saver, videofilmato 1 e videofilmato 2.

Nella modalità screen saver il retablo apparirà statico perfettamente riprodotto e in attesa della selezione da parte dell'utente.

Quando l'utente clicca uno dei due tasti selezione (Videofilmato 1, Videofilmato 2) il retablo si dinamicizza e reso multimediale attraverso gli argomenti principali resi fruibili da immagini divulgative che utilizzano le formelle del retablo come matrice di composizione delle immagini video

A)Videofilmato 1-“Lettura storico-artistica del Retablo “

Se il visitatore “clicca “ sul tasto dove in grafica è indicata la scritta “Lettura storico-artistica del retablo” parte il primo filmato in qualità HD della durata di max 10 minuti.

Il retablo si “squaderna” e racconta in “voice over” la sua funzione, il quadro storico di riferimento e la lettura simbolico-iconografica delle singole formelle.

Una lettura dell'opera guidata ed enfatizzata nella visione dinamica delle diverse parti che vengono evidenziate e zoomate in modo da poter agilmente apprezzare tutti i particolari.

Un video filmato in multivisione storico-artistico di forte suggestione evocativa che deve indurre il visitatore alla visione diretta dell'originale custodito nell'adiacente chiesa di San Paolo di Gonnostramatza.

Il testo seguente sarà interpretato da uno “speaker” professionale e accompagnato da musiche originali dell'epoca e da musica evocativa di sottofondo in perfetto equilibrio acustico–percettivo con il parlato e coi sistemi di diffusione prescelti (suono settorializzato).

Le immagini dovranno sincronicamente accompagnare il testo con effetti grafici di animazione ed evidenziazione delle singole parti citate durante la lettura critica dell'opera.

Testo sceneggiatura:

A [Spiegazione del retablo]

SCENA 1

IMMAGINI: appare il retablo di Gonnostramatza e si introduce la chiesa di San Michele Arcangelo. Vengono utilizzate immagini e video derivanti dalla iconografia d'epoca e da immagini di documentari sull'arte pittorica nel Cinquecento.

L'accompagnamento musicale ha un andamento sereno.

Il prezioso retablo cinquecentesco, custodito nella chiesa di San Michele Arcangelo, a Gonnostramatza, è una magnifica testimonianza di arte sacra antica.

E' stato inserito nel percorso museale sia per prepararti alla visione diretta presso la chiesa di San Michele, che potrai ammirare subito dopo la visita al museo, sia per il forte valore simbolico e spirituale che assume durante il periodo storico che stiamo affrontando.

Infatti sullo sfondo delle gravi contrapposizioni di potere tra mondo cristiano e mondo musulmano, nel piccolo villaggio rurale di Sérzela, in territorio di Gonnostramatza, nella chiesetta di San Paolo, viene commissionata questa tavola d'altare, destinata a tutta la comunità come simbolo della forte presenza della chiesa sul territorio.

Fu realizzata nel 1501 per mano del noto pittore stampacino Lorenzo Cavarò non molti anni prima della distruzione da parte del pirata Barbarossa del vicino villaggio di Uras. Molti, infatti, da Uras si rifugiarono proprio a Serzela. Ne è testimone l'epigrafe murata all'interno della chiesa.

Così il retablo è anch'esso un testimone diretto di quegli avvenimenti e ci parla con il linguaggio della fede dei molti che cercavano salvezza e protezione in quel periodo di tribolazioni.

Cerchiamo di capire meglio, di quali messaggi e di quali simboli cristiani, l'opera è testimone.

SCENA 2

IMMAGINI: con l'illusione di un faro puntato sul retablo, vengono messe in evidenza, e zoomate di volta in volta le formelle, in modo da consentire al visitatore di osservare con maggior dettaglio rispetto al vero, ogni scena descritta.

Il sottofondo musicale introduce alcuni toni mistici.

Cominciamo ad osservare la parte superiore del retablo, procedendo in senso orizzontale. Nello scomparto superiore sinistro possiamo osservare l'Arcangelo Gabriele, in quello mediano la Crocifissione, e in quello destro la Vergine Maria.

L'arcangelo guarda in direzione della vergine; l'annuncio sotto forma di cartiglio allude alla parola di Dio che leggera vola verso l'incarnazione.

"Sia fatta la tua volontà" sembra esprimere la posa tutta interiore della Vergine che con lo sguardo rivolto alla sacra scrittura, tiene aperto il libro con la mano simbolicamente unita alla volontà di Dio. Essa stessa diventa così scrittura di salvezza.

Una colomba bianca, che è il simbolo dello Spirito Santo, vola verso Maria, dandole la vita del Cristo. La parola di Dio, dunque, campeggia sia a destra che a sinistra della pala. La scena si svolge all'interno della casa di Maria, con un'ambientazione resa con una prospettiva ancora incerta, che risente dello stile bidimensionale gotico-catalano. Il pavimento, fatto di azulejos, crea una continuità tra le due formelle, che stanno ai lati della pala.

Al centro del retablo, campeggia la Vergine in trono con il bambino, interpretata come regina della pace, siede, maestosa, attorniata da due angeli musicanti e due angeli oranti. Il bambino, con una posa statica, tiene con la mano sinistra la croce, con l'altra benedice i fedeli.

L'oro sfavillante delle aureole degli angeli, di Gesù, della corona e dell'orlo del manto della Vergine danno una vibrazione di luce intensa all'immagine.

Una luce soprannaturale pervade i personaggi.

Ai lati della Vergine, i Santi Pietro e Paolo. San Pietro, tiene nella mano sinistra la chiave, simbolo del potere ed eco della famosa frase di Gesù che consegna a Pietro le chiavi del cielo, nella mano destra, tiene il libro della Sacra Scrittura, porgendolo come segno della predicazione del Vangelo.

San Paolo, nella mano sinistra tiene la spada, strumento del suo martirio e simbolo al contempo, della forza della predicazione; nella mano destra, tiene invece il libro, in forma di codice, riferimento esplicito alle lettere paoline scritte alle prime comunità cristiane.

A coronamento del retablo, come apice simbolico della salvezza, campeggia al centro, in alto, la passione di Cristo. Le figure, fittamente assiegate nell'ambito della composizione, si dividono secondo due precise diagonali: a sinistra, le Marie, ai piedi della croce, colme di dolore; a destra, i soldati, i sacerdoti e le autorità che hanno condannato il Cristo; sul fondo campeggia lontana la città di Gerusalemme, con tratti stilizzati ed alcuni elementi naturali, quasi da miniatura. Il Cristo crocefisso campeggia al centro, segnato con tratto deciso, che pare quasi un'incisione. La sommità della croce sembra proseguire oltre la cornice decorativa, creando un senso di verticalità. Anche in questo caso, l'oro delle aureole e del fondo, crea un'atmosfera di luce mistica e spirituale.

SCENA 3

IMMAGINI: si inquadra il retablo nella sua interezza, così da consentire una lettura unitaria della struttura dell'opera.

La musica prosegue sempre con tono calmo e pacato.

Tutte le scene del retablo sono scandite attraverso cornici gotigheggianti, ricche d'oro, che impreziosiscono, con un ritmo preciso, tutta l'opera.

Infine, possiamo notare un ulteriore dettaglio che aggiunge fascino all'intera struttura: i

polvaroli.

Questi elementi, che proteggono i dipinti dalla caduta della polvere, sono qui finemente decorati con tipici motivi rinascimentali. Inoltre, in alto al centro, come consuetudine, possiamo leggere il monogramma "YHS", in campo nero, scandito da lettere gotiche dorate. Come facilmente avrebbe compreso un fedele del Cinquecento, si trattava delle iniziali latine della dicitura "Gesù salvatore degli uomini" (Iesus Hominum Salvator).

SCENA 4

IMMAGINI: riprende una serie di immagini del retablo riprodotte a grandezza maggiore che dal vero, sempre per consentire al fruitore di osservarne al meglio la fattura ed i particolari, che verranno messe in evidenza, di volta in volta, tramite l'illusione del faro puntato sul retablo.

L'accompagnamento riprende i toni mistici.

Spostandoci, ora, alla base del retablo, troveremo una sequenza di santi e sante, che attorniano la struttura tridimensionale del tabernacolo, in cui la cornice si stacca dal fondo, per assumere un andamento verticale, tipico del gotico flamboyant, scandito da colonnine lignee. Sulla sinistra, la prima santa che compare, è Santa Caterina, la santa di Alessandria d'Egitto, venerata sia in Oriente che in Occidente, tiene in mano la ruota dentata che si frantumò miracolosamente durante la sua condanna a morte e, nell'altra mano, la palma, simbolo del martirio ricevuto per decapitazione. Segue, San Giorgio e il drago, infilzato dalla lancia che taglia diagonalmente in due parti la composizione, incorniciando, a sinistra, la principessa Silene in preghiera, a destra, il paesaggio reso per accenni di colore, da miniatura. Il drago, ferito a morte, occupa la base della composizione, con vivaci ed accesi rossi del sangue che sgorga copioso per le ferite inflitte dal santo.

Successivamente, troviamo San Sebastiano, che tiene in mano le frecce del martirio e, la Sacra Scrittura nell'altra mano. Viene rappresentato rigido, fissato in una postura altera, tutta tesa a rendere la ieraticità e sacralità del santo. La veste, finemente decorata è scandita da bordature d'oro, che si chiudono e si collegano all'aureola, creando una luce maestosa.

Sull'altro lato, Santa Lucia, tiene in mano la palma del martirio e il vassoio con gli occhi strappati durante la persecuzione. Specularmente al San Giorgio del lato sinistro, trova spazio San Giuliano l'ospitaliere, rappresentato seduto a cavallo e con un falcone in mano, simbolo del suo passato da cacciatore, che decise di dedicare la sua vita ai bisognosi, migrando per l'Europa. Sia San Giuliano che San Giorgio riprendono l'iconografia catalana, sembrano ricalcare cartoni di bottega della cerchia di Pere Espalargues, noto pittore di area iberica.

Infine, San Pantaleo, il protettore dei medici, che tiene infatti in mano lo scrigno per i medicinali e, nell'altra mano tiene la palma del martirio, subito sotto Diocleziano.

Infine, il prezioso tabernacolo, dove al centro campeggia il Cristo in pietà, reso con tratti incisi di stile popolare, sui cui lati trovano posto San Giovanni e Maria. La composizione, resa tridimensionale dalle cornici gotiche, crea un ritmo aggettante verso il fedele in adorazione.

SCENA 5

IMMAGINI: viene proposta l'immagine unitaria del retablo, coerentemente alla sceneggiatura sottostante

L'accompagnamento musicale mantiene un andamento calmo.

Tutto il retablo di Gonnostramatza ebbe sicuramente lo scopo di offrire ai devoti un

conforto spirituale, necessario ad affrontare i saccheggi e le razzie compiute dai pirati barbareschi. La ricchezza di scene raffigurate, quindi, permetteva a qualsiasi popolano di trovare la propria storia di riferimento.

Ammirare un retablo di tali dimensioni, per un osservatore cinquecentesco, doveva indubbiamente dare l'impressione di poter sfogliare l'intera Bibbia.

SCENA 6

IMMAGINI: viene proiettato il particolare della "firma" di Lorenzo Cavarò, come da sceneggiatura

La musica rimane sempre distesa.

L'autore di questa magnifica opera è Lorenzo Cavarò che la realizzò nel 1501, come risulta dall'iscrizione, in minuscola gotica, visibile nello scomparto laterale raffigurante San Pietro. Si può infatti leggere:

SCENA 7

VIDEO-GRAFICA: si proietta la scritta contenuta nel retablo e riportata di seguito in sceneggiatura, con successiva proiezione della traduzione in italiano corrente.

La musica assume qui toni più vivaci.

EN L'ANY MDI ES ESTADA FETA LO DIT RETAUL PER MA(N)S DE MESTRE
LORE(N)S CAVARO DE STAMPAS FETA A XV DE DESE(M)BER ANY DE SUS DIT.

"Nell'anno 1501 è stato fatto il suddetto retablo per mano del Maestro Lorenzo Cavarò di Stampace, fatto nel giorno 15 dicembre del suddetto anno".

SCENA 8

IMMAGINI: vengono utilizzate immagini e video derivanti dalla iconografia d'epoca e da immagini di documentari sull'arte pittorica nel Cinquecento.

La musica risulta più viva e popolare.

Lorenzo Cavarò, apparteneva a una importante famiglia di artisti locali, che rimasero attivi in Sardegna per oltre un secolo.

Il massimo esponente fu Pietro Cavarò, probabilmente fratello di Lorenzo, che si era formato a Barcellona ma aveva anche assorbito le novità della pittura rinascimentale italiana, dando però alla sua scuola un preciso accento locale.

SCENA 9

IMMAGINI: viene proposta l'immagine unitaria del retablo, coerentemente alla sceneggiatura sottostante.

La musica riprende i toni mistici.

Il retablo di Sérzela è un elaborato doppio trittico. Con il termine trittico, si indica proprio la suddivisione in tre parti della struttura dell'opera. Con l'aggettivo doppio trittico, invece, si vuole indicare che possiamo leggere questa suddivisione in tre parti, sia in senso orizzontale che in senso verticale.

Ammirare un retablo di tali dimensioni, per un osservatore cinquecentesco, doveva indubbiamente dare l'impressione di poter sfogliare l'intera Bibbia. La parola retablo, infatti, deriva dal latino retro tabula ovvero "tavola che si colloca dietro [l'altare]", e si modifica poi nel catalano "retaule" e nel castigliano "retablo". Il termine retablo indica, quindi, una grande pala d'altare che unisce elementi architettonici, scultorei e pittorici.

SCENA 10

IMMAGINI: carrellata di immagini che aiutano a collegare la descrizione contenuta in sceneggiatura con le caratteristiche del retablo a cui si riferisce.

La musica si fa più alta.

Il retablo di Sérzela è un significativo esempio della scuola sarda e manifesta caratteristiche originali: ricchezza di linguaggio, varietà, precisione simbolica che trovano un proprio accento locale atto ad essere inteso facilmente dalle popolazioni dell'isola, mostrando al contempo una grandiosità di forme e una vivacità di valore coloristico. Per gli occhi del popolo che si raccoglieva in preghiera di fronte all'altare dopo una giornata di lavoro sotto un cielo sempre sfolgorante di sole, i colori delle pitture dovevano apparire smaglianti e l'oro dei fondi risplendeva come una sorta di luce divina.

B)[Quadro storico del Cinquecento: Cristianità vs. Islam]

Un videofilmato che attraverso la visualizzazione di mappe ed animazioni mostri il quadro di riferimento storico dello scontro tra cristianità ed Islam che ebbe nel mediterraneo il teatro principale della acrimoniosa lotta tra le due culture egemoniche. Il racconto verrà accompagnato da immagini in stile fumettistico disegnate ad hoc che aprono video-finestre evocative per rendere più avvincente la narrazione.

Le sequenze video sono accompagnate da Foley sonori e musica di sottofondo di commento per una maggiore suggestione.

Testo sceneggiatura:

SCENA 1

FUMETTO: dalle pagine di un libro aperto escono fuori alcuni pirati pronti a combattere, insieme ai loro ricchi bottini.

Voce fuoricampo:

Entrare nella Storia delle incursioni barbaresche è come sfogliare un libro di meraviglie, in cui la realtà supera la fantasia.

SCENA 2

FUMETTO: tavola 1, appare una bellissima spiaggia incontaminata. Tavola 2, in una mappa, si contestualizza la spiaggia nel Mar Mediterraneo

Voce fuoricampo:

Non siamo nei lontani Caraibi, non siamo in Malesia e il nostro protagonista non è Sandokan, ma siamo nei nostri mari, che oggi vedete tranquilli ma che un tempo non lo erano.

SCENA 3

FUMETTO: tavola 1, alcuni uomini, in abiti del '500, dettano il proprio testamento presso un notaio. Tavola 2, pellegrini del '500 si recano in preghiera dalla Madonna di Bonaria.

Voce fuoricampo:

Certo, le persone viaggiavano ugualmente ma prima di affrontare il mare spesso dettavano dal notaio il proprio testamento oppure si recavano a Cagliari presso il santuario della Madonna di Bonaria, protettrice della gente che va per mare.

SCENA 4

FUMETTO: nel Mar Mediterraneo, in cui appare la suddivisione dei territori cristiani e di quelli musulmani nel corso del '500, si scontrano le flotte delle due superpotenze, mostrando come, nel corso degli anni, la frontiera tra una fazione e l'altra cambi continuamente.

Voce fuoricampo:

Tutto iniziò centinaia di anni fa, quando le due superpotenze di allora, la Monarchia ispanica e l'Impero ottomano, Cristianità e Islam, cominciarono a scontrarsi per il controllo del Mediterraneo.

SCENA 5

FUMETTO: mappa dedicata a inquadrare meglio i territori cristiani, con una particolare attenzione alle località citate e ai cavalieri di San Giovanni di Gerusalemme.

Voce fuoricampo:

La Spagna controllava a quei tempi tutte le coste mediterranee dall'Andalusia alla Catalogna, le isole Baleari, la Sicilia, il Napoletano e anche la Sardegna.

Punta estrema della frontiera cristiana erano i cavalieri di San Giovanni di Gerusalemme, asserragliati nell'isola di Rodi che poi dovettero cedere ai turchi per arretrare nell'isola di Malta.

SCENA 6

FUMETTO: mappa strategica che mostra le mire espansionistiche spagnole che andavano dall'America all'Africa.

Voce fuoricampo:

Subito dopo la scoperta dell'America (1492), prima che le navi a vela cominciassero regolarmente a solcare gli Oceani portando in Europa l'oro e l'argento, gli spagnoli misero in atto il loro vecchio progetto di impadronirsi di tutta una catena di piazzeforti nordafricane.

SCENA 7

FUMETTO: rappresentazione dei soldati spagnoli che, guidati dalla fede nella religione cristiana, attaccano le città nordafricane, scagliandosi contro gli infedeli.

Voce fuoricampo:

Si trattava di una crociata contro gli infedeli e al contempo di una conquista che li avrebbe dovuti proteggere dagli attacchi corsari. Impadronirsi di tali piazzeforti fu molto facile, perché il Maghreb o Barberia (attuali Marocco, Tunisia, Algeria e Libia) attraversava allora un clima di totale anarchia politica, ma non fu facile mantenerle!

Voce fuoricampo:

SCENA 8

FUMETTO: mappa dedicata all'espansione dell'impero ottomano, con particolare enfasi alle spinte verso Occidente (sottolineando la conquista di Otranto)

Voce fuoricampo:

L'Impero ottomano, invece, dopo aver conquistato Costantinopoli nel 1453, iniziò ad espandersi nei Balcani, e tentò inutilmente di controllare l'Adriatico impossessandosi della piazzaforte pugliese di Otranto (1480-1481).

SCENA 9

FUMETTO: mappa indicativa della presenza dei pirati dal Mediterraneo orientale alle coste della Tunisia, sino all'isola di Gerba, come da sceneggiatura. E da qui, incursioni anche nelle coste italiane e sarde.

Voce fuoricampo:

Il 1504 fu l'anno in cui alcuni pirati di origine greca, che avevano troppi concorrenti nel Mediterraneo orientale, si spostarono nelle coste della Tunisia approdando nell'Isola di Gerba. Dalla quale attaccarono le coste della Monarchia spagnola e quindi anche la Sardegna.

SCENA 10

FUMETTO: sono rappresentati i fratelli Barbarossa, che vengono resi celebri dai cantastorie e dai ritratti che circolavano in tutto il Mediterraneo.

Voce fuoricampo:

Chi erano questi pirati? I più temibili erano i fratelli Barbarossa, soprattutto Heyreddin, che vi ha accolto in questo percorso, famoso in tutto il Mediterraneo per le sue avventure rocambolesche ed audaci. Ascoltare le sue peripezie mitizzate dai cantastorie e guardare le sue immagini è veramente come leggere un libro meraviglioso!!!

SCENA 11

FUMETTO: la mappa del Mediterraneo mette in evidenza la vicinanza alle coste della Berberia e simbolizzando una rotta, sottolinea il percorso verso lo stagno di Cabras, e una seconda quello verso Siniscola.

Voce fuoricampo:

Insieme ad altri capitani organizzarono tante incursioni, alcune anche in Sardegna. La prima che conosciamo risale al 1509 e colpì le coste di Cabras, nell'Oristanese. Poi anche l'attacco a Siniscola il giorno di Tutti i santi del 1514 rimase nella memoria!

SCENA 12

FUMETTO: tavola 1, mappa del Mediterraneo con la rotta dalla Berberia a Uras. Tavola 2, i pirati fanno prigionieri gli abitanti di Uras. Tavola 3, gli abitanti di Uras vengono venduti come schiavi al mercato di Tunisi.

Voce fuoricampo:

Nel 1515 Heyreddin Barbarossa vi ha già raccontato dell'incursione che distrusse l'abitato di Uras! Uomini, donne e bambini, furono tutti deportati a Tunisi per essere venduti come schiavi!

SCENA 13

FUMETTO: tavola 1, i pirati vengono rappresentati mentre festeggiano sulla propria galea con un bottino ricco di gioielli e soprattutto di coralli.

Voce fuoricampo:

I corsari attaccavano le zone costiere e in particolare quelle in cui potevano fare un ricco bottino: peschiere, saline, poi anche tonnare e il corallo! Il prezioso corallo!!! Rubavano tutto, riutilizzavano o rivendevano e l'anno successivo tornavano più forti di prima.

SCENA 14

FUMETTO: rappresentazione di un arcivescovo abbigliato in stile '500

Voce fuoricampo:

Diceva un arcivescovo di quel tempo: "una fregata che arriva con venti turchi impedisce la pesca a seicento barche di corallo in Alghero, e lo vendono a prezzo d'oro, così accade in tutte le altre coste della Sardegna in cui si pesca il corallo; si sa per certo che inizia un turco con una fregata e in due anni riesce ad avere tre galeotte..."

SCENA 15

FUMETTO: tavola 1, Barbarossa e i suoi fedeli pirati assediano la città di Algeri. Tavola 2, il porto di Algeri è rappresentato come un porto che ospita molte galee barbaresche. Tavola 3, Barbarossa dichiara fedeltà a Solimano il Magnifico. Tavola 5: Barbarossa diventa ammiraglio di tutta la flotta ottomana e può così contrastare la flotta cristiana.

Voce fuoricampo:

Qualche tempo dopo il Barbarossa conquistò agli spagnoli la piazzaforte di Algeri e la fece diventare il suo nido corsaro, dove trascorrevano la brutta stagione. Per potersi difendere però dai

contrattacchi cristiani, il famigerato corsaro dichiarò fedeltà e si fece proteggere da Solimano il Magnifico, sultano dell'Impero ottomano, che lo nominò anche ammiraglio di tutta la flotta!

SCENA 16

FUMETTO: tavola 1, attraverso una mappa del nord Africa, mostrare Barbarossa, in qualità di ammiraglio ottomano, che conquista Tunisi nel 1534. Tavola 2, attraverso una mappa, mostrare una enorme flotta di galee cristiane che, nel 1535, sottrae Tunisi dalle grinfie di Barbarossa.

Voce fuoricampo:

Diventato così molto potente e punta estrema dell'azione ottomana nel Mediterraneo occidentale, egli conquistò Tunisi nel 1534 ma l'imperatore Carlo V la riconquistò l'anno successivo, allestendo una grande spedizione che fece tappa nel golfo di Cagliari.

SCENA 17

FUMETTO: il porto di Cagliari viene completamente invaso da una flotta di 400 navi, fra cui quella dell'imperatore Carlo V. Sul molo si accalcano i cagliaritari incuriositi e coloro che partecipano alla spedizione, sia con il rifornimento di alimenti e bestiame, sia imbarcandosi essi stessi (rappresentazione anche di alcuni nobili locali che si imbarcano).

Voce fuoricampo:

Vedere l'intera flotta di 400 navi con decine di migliaia di uomini armati e con tutto l'equipaggio dovette essere un avvenimento per la città e per l'isola intera. La Sardegna contribuì all'impresa mettendo a disposizione diversi tipi di rifornimenti, soprattutto alimentari (formaggio, biscotto) uomini (zappatori per le trincee di assedio) e animali (bovini per la mensa imperiale e cavalli). Parteciparono anche alcuni nobili, che si distinsero nella presa di Tunisi, per lo più esponenti della feudalità locale di origine iberica.

SCENA 18

FUMETTO: tavola 1, viene mostrata nel porto di Alghero l'imbarcazione dell'imperatore Carlo V. Tavola 2, mappa del nord Africa con la rappresentazione della sconfitta della flotta cristiana di Carlo V ad Algeri. Tavola 3, rappresentazione del pastore sardo convertito all'Islam che, nel porto di Algeri, ordina ai pirati quale strategia d'attacco usare contro la flotta cristiana.

Voce fuoricampo:

Carlo V tornò in Sardegna, ad Alghero, anche nel 1541 in occasione della sfortunata spedizione verso Algeri, dove trovò ad attenderlo un sardo rinnegato, che il Barbarossa aveva rapito quando era ancora bambino mentre faceva il pastore nelle coste sarde.

Pare che si chiamasse Peppino ma, dopo aver rinnegato la religione cristiana, prese il nuovo nome di Hasan Aga e divenne il suo uomo di fiducia.

SCENA 19

FUMETTO: tavola 1, Hasan Aga riceve l'incarico da Barbarossa in persona di sostituirlo alla guida di Algeri. Tavola 2, Hasan Aga, in porto, si preoccupa di rifornire le galee dei suoi compari pirati di ogni tipo di cibarie.

Voce fuoricampo:

Fu lui a governare il regno di Algeri quando il Barbarossa doveva stare ad Istanbul per il suoi impegni da ammiraglio. Fu lui, Hasan Aga, che cercò di difendere Tunisi dagli assedi dell'Imperatore Carlo V e che riuscì a salvare Algeri, fu sempre lui a rifornire le imbarcazioni dei capitani del Barbarossa che partivano per le incursioni! Le caricava di tutto: datteri, uva passa, fichi, riso, olio e come bevande il vino di grano e l'acqua aromatizzata con miele e spezie, che la rendevano più gradevole...

SCENA 20

FUMETTO: mappa della Sardegna con segnalate, fuori scala, le maggiori opere difensive ai primi del '500 (quindi le città dotate di fortificazioni e le poche torri di guardia esistenti). Disegnare anche la presenza di due galee vicino alle coste che pattugliavano l'isola.

Voce fuoricampo:

La Sardegna a quei tempi non aveva difese adeguate e i turco-barbareschi lo sapevano bene! Gli spagnoli fino ad allora avevano mantenuto il regno con le antiche mura medioevali delle città, che ormai non erano più adatte a sostenere i colpi dell'artiglieria nemica. Alcune torri si cominciavano a costruire nei punti strategici e la costa veniva pattugliata, in caso di necessità, dalle galere della famiglia genovese dei Doria, a nord, e da quelle del conte di Quirra a sud dell'isola, dov'egli aveva la sua estesa contea.

SCENA 21

FUMETTO: tavola 1, rappresentazione di Guillem Ramon Carròs Centelles, secondo la ritrattistica dell'epoca, mentre decideva delle esportazioni del grano con i suoi uomini di fiducia. Tavola 2, mappa della Sardegna che mostra i possedimenti di Carròs Centelles. Tavola 3, lettera di Carròs Centelles all'imperatore in cui si richiede di diventare ammiraglio di una flotta sarda.

Voce fuoricampo:

Don Guillem Ramon Carròs Centelles, il più potente feudatario sardo di quei tempi, traeva guadagno con l'esportazione lecita e illecita del grano sardo, armava galere per conto dell'imperatore e aveva l'ambizione di diventare ammiraglio di una flotta sarda, ma la sua richiesta non fu accolta dall'imperatore. La Sardegna, infatti, dovette attendere ancora un centinaio d'anni per poter avere una flotta tutta sua!

SCENA 22

FUMETTO: mappa del Mediterraneo in cui si mostra l'estensione geografica dell'alleanza tra i turco-barbareschi ed i francesi, rispetto all'estensione della monarchia spagnola.

Voce fuoricampo:

Se alcune imbarcazioni di corsari creavano danni all'economia e alla popolazione, una spedizione più consistente avrebbe potuto mettere in pericolo l'intero regno, soprattutto da quando i turco-barbareschi (si chiamavano così perché provenivano dalla Barberia, nel Nord Africa) si allearono con altri cristiani: i Francesi!

SCENA 23

FUMETTO: mappa del 1555, in cui gli Ottomani ed i Francesi occupano la Corsica. Mostrare, in particolare, una sintesi del progetto di conquista.

Voce fuoricampo:

Vi confido un segreto di cui erano a conoscenza solo la corte dell'Imperatore, il viceré di Sardegna e poche altre persone: nel 1555 gli Ottomani, alleati con i Francesi riuscirono a conquistare quasi tutta la Corsica ed avevano in mente di continuare con la conquista della Sardegna, contando sui fuoriusciti corsi e sui ribelli del sassarese, sui fermenti anti-imperiali nella Penisola. Pensate che erano riusciti anche ad avere la complicità del Papa!!! Nonostante il grande allarme, il progetto non fu mai realizzato.

SCENA 24

FUMETTO: rappresentazione dell'Ing. Rocco Capellino che disegna su una mappa della Sardegna le possibili opere di difesa da erigere.

Voce fuoricampo:

L'urgenza comunque portò alla pianificazione delle difese isolate e l'ingegnere Rocco Capellino fu incaricato di disegnare progetti di fortificazione per gran parte delle città dell'Isola!!

SCENA 25

FUMETTO: alcuni uomini di alto lignaggio, abbigliati come era uso nel '500, sono seduti intorno a un tavolo e, guardando una mappa della Sardegna, discutono su come organizzare il sistema di difesa.

Voce fuoricampo:

Nel 1587 fu Istituito un ufficio apposito, la Reale Amministrazione delle Torri che gestisse le torri già esistenti e si occupasse della costruzione e mantenimento delle nuove. Con tale iniziativa si riuscì in parte a far fronte alle incursioni turco barbaresche che sempre più frequenti si abbattevano sull'isola.

SCENA 26

FUMETTO: mappa dei regni mediterranei della Monarchia spagnola che, all'epoca, erano dotati del sistema difensivo delle torri d'avvistamento, secondo gli studi della referenza scientifica.

Voce fuoricampo:

La Sardegna si difendeva dagli attacchi come tutti gli altri regni mediterranei della Monarchia ispanica, con un sistema di torri che si truardavano fra loro.

SCENA 27

FUMETTO: vengono rappresentati, secondo l'iconografia storica, altri importanti pirati che vengono nominati in sceneggiatura. E man mano che vengono nominati, li si rappresenta da giovani, mentre svolgono la loro vita e sono abbigliati secondo le usanze cristiane del '500 e, contemporaneamente, da adulti, quando fanno i pirati e sono abbigliati da pirati.

Voce fuoricampo:

Molti altri famigerati corsari solcarono il mare seguendo le orme del Barbarossa: Dragut, Uchalí, Ali Pascià, Scipione Cicala e tanti altri; li chiamavano turchi ma erano di origine occidentale, erano corsari musulmani nuovi, convertiti alla religione islamica, chiamati turchi di professione o rinnegati.

SCENA 28

FUMETTO: mappa della Sardegna con la rappresentazione delle zone di pesca, delle saline, delle zone ricche di coltivazioni e delle zone del corallo in Sardegna durante il '500 e di come i pirati assalissero proprio queste zone.

Voce fuoricampo:

Il mare era fonte di sopravvivenza per molte genti della costa, ma a quei tempi anche di preoccupazione: pescatori, salinieri, contadini e corallari lavoravano nelle zone costiere con il timore che giungessero all'improvviso i corsari a fare bottino e il terrore di essere rapiti.

SCENA 29

FUMETTO: tavola 1, i pirati rapiscono un nobile sardo (vedi sempre riferimenti iconografici dell'epoca) e trattano sulla costa per il riscatto con i familiari. Tavola 2, i pirati trattano il riscatto nel porto africano con alcuni religiosi che fanno da intermediari.

Voce fuoricampo:

Il riscatto poteva avvenire subito (in tal caso i corsari attendevano all'ancora che venisse loro consegnato quanto richiesto in monete o preziosi) oppure avveniva una volta deportati in Nord Africa, anche decine d'anni dopo, per opera di alcuni mercanti o soprattutto di alcuni Ordini religiosi.

SCENA 30

FUMETTO: Tavola 1, uno schiavo, ad Algeri, lavora come artigiano nei vicoli affollati della città. Tavola 2, lo schiavo comincia a vendere i suoi lavori e, man mano che guadagna, i suoi abiti diventano sempre più borghesi e simili a quelli tipici musulmani. Tavola 3, doppio ritratto di Hasan Aga prima pastorello sardo e poi re di Algeri. Tavola 4, doppio ritratto di Ramadan Pascià, prima un semplice popolano sardo e poi governatore e ammiraglio della flotta ottomana.

Voce fuoricampo:

Come realtà di frontiera, di isola nel Mediterraneo, però, il regno di Sardegna aveva le sue apparenti contraddizioni. La Barberia non era solo un luogo di deportazione ma poteva diventare un'occasione di riscatto sociale per chi viveva una vita di stenti nella terra d'origine, dove difficilmente si poteva cambiare la propria condizione sociale. In un ambiente multiculturale e variegato come quello di Algeri, invece, l'ascesa sociale mediante l'arguzia e tanta fortuna era possibile, come dimostrano i casi dei sardi Hasan Aga, che da giovane pastore divenne il braccio destro del famigerato Barbarossa e poi addirittura il re di Algeri, o del ricco e colto Ramadan Pascià, che fu governatore di Tunisi e di Tripoli, re di Algeri anch'esso e ammiraglio della flotta ottomana.

Contenuti tecnici

Videofilmato del video retablo

Secondo le indicazioni date in sceneggiatura il **Videofilmato 1-“Lettura storico-artistica del Retablo “** dovrà contenere:

Come da sceneggiatura si anima nelle sequenze descritte in sincrono con la voce fuori campo e con le musiche di accompagnamento il filmato avrà la durata tra i 10/15 minuti e girato in qualità hd e messo a registro sull'immagine del retablo/schermo con le esatte proporzioni in progetto

Video in truka del retablo ed enfattizzazione dei particolari e resa 2d dei movimenti camera

Acquisizione e digitalizzazione dei repertori iconografici e delle mappe descritte in sceneggiatura riprese originali della chiesa di Serzela e della chiesa di San Michele di Gonnostramatz. La voce di accompagnamento seguirà il testo di accompagnamento in sceneggiatura e dovrà essere letta da uno speaker professionale scelto dalla direzione lavori su un campione di almeno tre voci.

Troupe composta da

Operatore Digi-betacam, studio di registrazione audio, assistente, montatore

Musiche originali di commento e sonorizzazione di effetti sonori

Mixing

Postproduzione

Il filmato dovrà essere fornito nei seguenti differenti formati: Avi, mpg e quick time.

Interfaccia di navigazione

Pulsante di selezione con scritta relativa al filmato collegato al player multimediale.

Secondo le indicazioni date in sceneggiatura il video filmato **2) Quadro storico del Cinquecento: Cristianità vs. Islam** dovrà contenere:

Come da sceneggiatura si anima nelle sequenze descritte in sincrono con la voce fuori campo e con le musiche di accompagnamento il filmato avrà la durata tra i 15/20 minuti e girato in qualità hd e messo a registro sull'immagine del retablo/schermo con le esatte proporzioni in progetto.

Seguendo la sceneggiatura saranno montate le immagini a fumetti che in dissolvenza compaiono sincronizzate con la voce fuori campo come espresso in sceneggiatura.

Video fumetti in truka e resa 3d dei movimenti camera (tipo after effect)

Acquisizione e digitalizzazione dei repertori iconografici e delle mappe descritte in sceneggiatura La voce di accompagnamento seguirà il testo di accompagnamento in sceneggiatura e dovrà essere letta da uno speaker professionale scelto dalla direzione lavori su un campione di almeno tre voci maschili e femminili

Troupe composta da

Operatore Digi-betacam, studio di registrazione audio, assistente, montatore
Musiche originali di commento e sonorizzazione di effetti sonori
Mixing
Postproduzione
Il filmato dovrà essere fornito nei seguenti differenti formati: Avi, mpg e quick time.

Interfaccia di navigazione

Pulsante di selezione con scritta relativa al filmato collegato al player multimediale.

Sala 3

I personaggi animati

Il torriere, il pirata e lo schiavo.

Il percorso prosegue nella sala 3, dove troveranno collocazione i manichini raffiguranti in riproduzioni tridimensionali il torriere sardo, il pirata turco-barbaresco e lo schiavo cristiano, già presenti nell'allestimento precedente. Nel nuovo percorso si darà vita a questi personaggi che, impersonati ciascuno da un attore diverso, reso nel trucco e nei costumi identico al manichino stesso. I personaggi racconteranno attraverso una vetrina sensibile sé stessi e la propria esperienza di vita. A partire dai manichini statici, verrà così sviluppato ciascun personaggio, secondo una ricostruzione storica ed iconografica, che avvicini il fruitore ad una conoscenza molto più ampia di queste tre realtà esemplari.

Sarà un'occasione unica per descrivere il Cinquecento, attraverso personaggi considerati minori, ma di fatto veri attori del loro tempo e protagonisti di quel mondo di frontiera che era il mediterraneo e la Sardegna in particolare. I manichini statici saranno inseriti in una teca appositamente allestita, dotata di un'interfaccia a pulsante attraverso cui il visitatore potrà selezionare con il semplice tasto corrispondente ognuno di essi. Nel momento in cui verrà selezionato uno dei manichini, la parete di fondo si animerà con la proiezione di un video-filmato dove, il manichino stesso si presenta in prima persona nel video in una viva interpretazione. Il personaggio da statico diventa dinamico, raccontando, in maniera avvincente, la sua storia, simbolo del personaggio a cui appartiene.

IL TORRIERE

Il personaggio del torriere sardo sarà interpretato da un attore abbigliato in maniera identica al manichino d'origine, con l'aggiunta di alcuni oggetti di scena, cioè i principali strumenti d'uso nella vita della torre. Il racconto verrà accompagnato da immagini evocative, musiche originali direttamente connesse con la sua narrazione. Il racconto verrà accompagnato da immagini in stile fumettistico disegnate ad hoc che aprono video-finestre evocative per rendere più avvincente la narrazione dell'attore. Le sequenze video sono accompagnate da foley sonori e musica di sottofondo di commento per una maggiore suggestione.

Testo sceneggiatura:

IL TORRIERE

SCENA 1

ATTORE: il torriere parla tra sé e sé senza accorgersi della presenza dei visitatori mentre si trova in piedi , a fianco alla torre.

L'accompagnamento musicale è reso con il suono delle onde che si infrangono sulla scogliera.

“ ...e raccogli le fascine, e portale in cima alla torre...e controlla con il cannocchiale, e cerca dove son finiti la tromba e il corno marino...ma insomma, con questa paga da miseria...ma chi me l'ha fatto fa...”

SCENA 2

ATTORE: si gira verso lo spettatore, rimanendo sempre leggermente girato a riguardare la costa, in modo da non perdere di vista il mare. Mentre parla gesticola e si anima.

Il sottofondo musicale deve assumere un andamento da marce militare, in modo da sottolineare l'inquadramento della torre all'interno di un più ampio e organizzato sistema di difesa.

“ Eh, avete ragione, se non ci fossi io qua a fare la guardia... chissà cosa accadrebbe alla mia famiglia col pericolo costante di questi attacchi dei pirati!

E chi lo sa, magari un giorno potrei anche fare carriera!

Già mi immagino: io, alcaide della torre, che do ordini agli artiglieri e ripartisco ai soldati le ore di guardia da fare!

– Tu di giorno e voi due di notte!

E niente storie!!! – ci vuole polso per certi ruoli!

SCENA 3

FUMETTO: prima tavola, mostra la tipologia architettonica della senzilla, Seconda tavola, i due torrieri con il rispettivo armamentario, come da sceneggiatura e da ricerche storiche, fanno il cambio di guardia tra un turno e l'altro.

Le musiche mantengono qui un ritmo abbastanza rilassato.

E vabbè, invece siamo qui, io e il mio compare torriere, in questa piccola torre senzilla, solo con una spingarda e due fucili!

Chiaramente, con l'altro torriere ci diamo il cambio dalla mattina alla sera, ma nelle altre torri più importanti dovete sapere che fanno decisamente turni meno pesanti perché, almeno loro, possono ripartirsi le ore tra più soldati!

SCENA 4

ATTORE: abbassando la voce per non essere sentito da orecchie indiscrete, e mettendo il dito indice di fronte alla bocca per indicare ai visitatori di fare silenzio, recita le battute in sceneggiatura.

Le musiche prendono un tono militaresco.

E non pensiate che sia facile stare qui senza addormentarsi...la sola cosa che ci tiene svegli è il pensiero delle punizioni che potremmo beccarci se non diamo comunicazione tempestiva all'alcaide di questa zona, dell'arrivo dei nemici!

SCENA 5

FUMETTO: un atalayas, cioè un soldato a piedi, da un promontorio, con la mano sulla fronte per proteggere gli occhi dal sole, scruta il mare.

Le musiche mantengono qui un ritmo abbastanza rilassato.

Vabbè non mi devo lamentare, c'è anche chi sta peggio di me! Ci sono anche quei soldati che perlustrano a piedi i tratti di costa senza torri...loro in effetti se la passano decisamente peggio!

SCENA 6

FUMETTO: gli uomini dell'Ufficio delle Torri si riuniscono intorno a un tavolo per guardare, sulla carta della Sardegna, dove ubicare le torri. *Le musiche prendono un tono di suspense, per sottolineare la fase dell'organizzazione strategica.*

Però, alla fine se ci penso, dal 1587, l'Ufficio dell'Amministrazione Reale delle Torri ha messo su un'organizzazione veramente efficiente!

Qui, nel Regno di Sardegna, non abbiamo mica gli eserciti di questo o di quello a difenderci!

SCENA 7

ATTORE: sfogo del torriere che con l'indice puntato gesticola e recita animatamente le battute della sceneggiatura.

Il sottofondo musicale è animato da un tono epico.

Qui siamo in mezzo al mare, in prima linea contro il nemico: noi poveri isolani siamo il baluardo della cristianità contro l'attacco di quei pirati islamici! Insomma era ora che il nostro re si rendesse conto che non potevamo andare avanti con le sole fortificazioni cittadine e qualche galera qua e là a far arricchire questo o quel conte!

Devo dire comunque che sono abbastanza soddisfatto di come sono state fatte le valutazioni per la costruzione delle torri...eh, finalmente hanno dato ragione al capitano di Iglesias: lui sì che si è preso a cuore il destino di queste coste!

SCENA 8

FUMETTO: alcuni ingegneri, insieme ad alcuni militari, visitano dei promontori su cui è possibile innalzare una torre. Tavola 2, un capitano, vedi iconografia storica per la divisa, annota sul suo taccuino alcuni dati, come da sceneggiatura.

Le musiche prendono un tono di suspense, per sottolineare la fase dell'organizzazione strategica.

Il Re ha giustamente mandato degli esperti per fare un sopralluogo. Molto in gamba, il capitano Marco Antonio Camos, che dopo aver visitato la costa, incominciò subito ad annotare quante torri erano necessarie e da dove potevamo ricavare i materiali per la costruzione, fino a stabilire nel dettaglio quanti soldati sarebbero stati necessari e chi avrebbe dovuto pagare le guardie e il loro costo mensile!

SCENA 9

ATTORE: tiene una mano su un fianco e poi la porta, rigida, a lato della bocca, per non far sentire ciò che sta dicendo a orecchie indiscrete. Quindi, prosegue il racconto e allarga le braccia.

L'accompagnamento musicale ha un tono misterioso.

Allora, visto che mi state simpatici, vi svelo un segreto!

Vi racconto come facciamo a comunicare da una torre all'altra!

Dunque, prima di tutto poniamo il caso che un bastimento arrivi in pieno giorno.

Se si avvicinava sotto costa, il guardiano del torrione spara un colpo di avviso per chiedere all'imbarcazione di accostarsi e farsi riconoscere.

Se questa si allontana rapidamente, è segno delle sue cattive intenzioni!

SCENA 10

FUMETTO: si descrive per immagini il racconto della sceneggiatura.

L'accompagnamento musicale si fa più incalzante e sottolinea l'inizio dell'azione.

A questo punto saliamo in cima e facciamo due fumate una da un lato, e l'altra dall'altro della torre e, contemporaneamente l'artigliere spara un colpo di cannone o usa la spingarda, che è una sorta di cannone che spara pietre...oppure ci si arrangia suonando il corno o la tromba marina...insomma, l'importante è dare l'allarme!

SCENA 11

FUMETTO: prima tavola, da una torre si scorgono, in lontananza, i segnali di allarme che provengono dalla torre successiva. Seconda tavola, i messaggeri a cavallo danno notizia alla popolazione locale dell'imminente attacco, come da sceneggiatura.

L'accompagnamento musicale si fa più incalzante e sottolinea l'inizio dell'azione.

Se le torri successive alla nostra sono vicine, allora vedono il segnale di fumo, altrimenti il messaggio viene portato dalle torri a guardia morta, che possono essere o le atalayas a piedi, o i messaggeri a cavallo.

Voi vi chiederete a chi andranno questi messaggi, no?

Beh, ovviamente andranno al funzionario più vicino e alla popolazione che sarà chiamata a mettersi al riparo (in caso di donne, vecchi e bambini) o a combattere insieme a noi torrieri contro i nemici.

SCENA 12

ATTORE: con gesti concitati, l'attore deve spiegare ciò che è contenuto nella sceneggiatura. Infine, per l'ultima battuta, l'attore deve assumere un tono spavaldo, da uomo vissuto.

Il sottofondo musicale assume un tono avvincente.

Non solo, i messaggi devono assolutamente pervenire al porto più vicino dove può salpare un vascello per dare la caccia a quello pirata.

Poi, se anziché di giorno, l'attacco avviene in piena notte, allora siamo soliti usare dei fuochi che sono tanti quante le navi in arrivo.

Sembra avventuroso, vero? ...ma, se posso darvi un consiglio, lasciate perdere la carriera da torriere!"

LO SCHIAVO

Il manichino rappresenta uno schiavo, seminudo ed in catene, e verrà animato nella video proiezione, da un attore che proporrà lo stesso personaggio dopo la sua conversione all'Islam, cioè dopo esser stato liberato ed aver ottenuto una nuova, dignitosa, posizione sociale. Quindi, l'attore dovrà raccontare il passaggio dalla condizione di schiavo cristiano, a quella di libero, convertito musulmano.

Testo sceneggiatura:

SCENA 1

ATTORE: con una mano indica il manichino in terra vicino a lui e poi, con un gesto del braccio, mostra se stesso.

L'accompagnamento musicale ha un tono triste e drammatico.

Vedete quell'uomo? Sì quello schiavo lì in catene, seminudo e disperato...ero proprio io! Guardatemi oggi, riconoscete ancora uno

schiavo?

Lasciate, allora, che vi racconti la storia della mia vita.

SCENA 2

FUMETTO: prima tavola, i pirati saccheggiano un villaggio e un giovane lotta coraggiosamente contro alcuni di essi. Seconda tavola, il giovane viene catturato e fatto schiavo dai pirati.

Il sottofondo musicale si fa sempre più drammatico.

Durante il periodo delle invasioni corsare, giunse anche nella mia villa il tremendo Barbarossa.

Vedendo che ero un giovane valoroso, per il coraggio dimostrato combattendo contro alcuni giannizzeri, il pirata Barbarossa decise di rapirmi.

SCENA 3

ATTORE: portandosi una mano al cuore, recita la scena in modo commovente.

Il sottofondo musicale si fa sempre più drammatico.

Mi son sempre chiesto se i miei genitori sarebbero riusciti a pagare un riscatto per liberarmi.

Se sì, chi sarebbe stato l'intermediario a cui si erano rivolti: un religioso, un rappresentante consiliare o dei mercanti?

Chi lo sa? Con l'esperienza ho capito che soltanto i nobili, dopo un ricco riscatto, venivano liberati...e persi le speranze.

SCENA 4

FUMETTO: prima tavola, il giovane è ridotto in catene a remare nella stiva, come da sceneggiatura. Seconda tavola, il giovane schiavo è venduto al mercato, in mezzo a una folla di compratori.

Il sottofondo musicale assume un carattere di suspense.

Il mio viaggio cominciò nella stiva semibuia della nave e lì mi utilizzarono fin da subito come rematore. Potete immaginare quale sforzo era remare per ore ed ore, incatenati seminudi e continuamente frustati!

Poi, giunti finalmente al mercato di Tunisi, mi misero in vendita con il resto del bottino. Tra i compratori c'era di tutto!

I rais che cercavano persone forti da adibire al remo... i ricchi che cedevano al capriccio per una giovane donna, i saggi cittadini che cercavano uno schiavo operoso come domestico ed i trafficanti in cerca di un'occasione da rivendere.

Lo schiavo, si sa, è come il denaro in banca... un investimento.

SCENA 5

ATTORE: toccandosi il petto con una mano, ringrazia per la fortuna che ha avuto.

La musica comincia a cambiar tono e a introdurre qualche nota positiva.

Devo dire che la mia fortuna cominciò proprio quel giorno e, dopo esser stato comprato dal sovrano per svolgere servizio a corte, cominciai la mia nuova vita da schiavo. Chiaramente, non potei rimanere cristiano e dovetti rinnegare la mia fede per abbracciare quella cristiana. Non c'era altra via per sopravvivere!

SCENA 6

FUMETTO: viene descritta visivamente la struttura e la vita di un bagno, che architettonicamente somiglia a una tipica casa musulmana, vedi referenze scientifiche.

Il sottofondo musicale accoglie qualche nota tipica delle musiche arabeggianti.

All'inizio fu veramente dura e sono qui oggi a raccontarvi queste cose perché ho ascoltato le esperienze incredibili di tutti gli atri schiavi che ho conosciuto durante la mia angosciata permanenza nei bagni di Tunisi.

A quel tempo, infatti, i bagni, che dovete immaginare come delle grandi case musulmane, erano la dimora degli schiavi appartenenti al sovrano.

Si trattava di grandissimi dormitori affollati in cui, ciascuna stanza accoglieva da 15 a 20 persone. Erano case spartane: senza arredamento se non stuoie, qualche anfora e pochi vasi per acqua e cibo.

Proprio lì imparai a comportarmi, grazie alle storie di tantissimi schiavi!

SCENA 7

FUMETTO: prima, seconda e terza tavola, lo schiavo, non più vestito di stracci ma con abiti più musulmani, svolge le attività importanti per la società musulmana che sono citate in sceneggiatura. Quarta e quinta tavola, punizioni corporali e condanna a morte di uno schiavo.

L'accompagnamento musicale passa da toni di speranza e riscatto a toni cupi e drammatici.

Dovete sapere che gli schiavi non erano impiegati solamente per lavori di fatica, ma avevano anche una grandissima importanza nella società musulmana!

Spesso erano affidati a loro ruoli fondamentali come la gestione della casa, i lavori domestici, o addirittura la custodia dei bambini.

Non solo, in casi fortunati, uno schiavo, versando una quota al padrone, poteva addirittura esercitare un mestiere liberamente!

Ho passato però anche momenti tristi, in cui ho perso degli amici schiavi perchè puniti, per un errore, con la morte se non con punizioni fisiche!

Non avete idea delle sofferenze che dovevamo patire!

SCENA 8

FUMETTO: prima tavola, la corte centrale del bagno è una sorta di "piazza" per gli schiavi. In diversi punti di questa sorta di piazza, devono essere rappresentate le diverse situazioni descritte in sceneggiatura.

L'accompagnamento musicale è qui un po' malinconico.

I bagni, insomma, come vi dicevo, non erano soltanto un dormitorio, ma il nostro luogo d'incontro, in cui ci scambiavamo notizie o informazioni che giungevano da casa, e dove commentavamo gli avvenimenti locali... e alcuni tramavano persino la fuga!

SCENA 9

FUMETTO: il Guardian-Basci deve essere rappresentato con gli abiti tipici, secondo una ricerca storica e deve svolgere i compiti descritti in sceneggiatura.

La musica è ancora malinconica.

A proposito di fuga, non vi stupirete se vi dico che anche lì, nei bagni, venivamo controllati da un guardiano, il Guardian-Basci, che si occupava anche dei pasti e di tenere puliti gli ambienti.

Poi, comunque, anche i guardiani erano corrompibili!

Ho sentito dire che dentro un bagno, una volta, gli schiavi aprirono pure una taverna!

SCENA 10

ATTORE: con toni commosso e una interpretazione espressiva, descrive il momento del suo riscatto sociale.
Il sottofondo musicale parte da toni drammatici ai toni del riscatto sociale, con un crescendo di pathos.

Ma torniamo a parlare della mia storia.

Dovete sapere che, anno dopo anno, infatti, nel lavoro ho sempre dimostrato fedeltà e affidabilità. Il sovrano, che mi ha sempre osservato da lontano, ha compreso che poteva contare su di me, arrivando ad affidarmi posti di responsabilità nell'amministrazione dei suoi beni e, nella gestione degli affari! Insomma io, un semplice schiavo, ho cominciato a fare carriera!

SCENA 11

FUMETTO: lo schiavo, ormai diventato adulto e con le vesti tipiche dell'impero ottomano, mette in atto la conversione alla religione musulmana.

Il sottofondo musicale deve essere solenne ed emozionante.

Nella società che mi ha accolto e fatto crescere mi sono convertito all'Islam, e oggi sono un orgoglioso musulmano!"

IL PIRATA

Il manichino rappresenta un pirata, interpretato da un attore abbigliato in maniera identica al manichino d'origine, con l'aggiunta di alcuni oggetti di scena, cioè i principali strumenti pirateschi. Il racconto verrà accompagnato da immagini evocative, musiche originali direttamente connesse con la sua narrazione.

Testo sceneggiatura:

SCENA 1

ATTORE: seduto nella stessa posa del manichino che suona il nay (flauto di canna), interrompe la musica e si rivolge in camera

Sottofondo musicale orientale sul flauto di canna in primo piano.

Mi presento, avete il privilegio di avere davanti a voi, in carne ed ossa un pirata barbaresco! Certo è strano vedermi seduto così tranquillo che suono il nay, il melodioso flauto di canna, ma tra un'incursione e l'altra abbiamo anche questi momenti tranquilli, ne approfitto per raccontarvi la mia storia

SCENA 2

FUMETTO: un bambino, sulle spalle del padre, osserva in porto il varo di una galea, come da referenze storiche.

Musica avvincente ed epica.

Dovete sapere che quando decisi di fare il pirata ero piccolissimo, mi trovavo al porto di Algeri, sulle spalle di mio padre, ed osservavo il varo di una nave!

SCENA 3

FUMETTO: descrizione per immagini di una galera turco-moresca secondo la ricerca storica e iconografica.

Musica avvincente ed epica.

Si trattava del varo di una meravigliosa galera: uno scafo allungato una cinquantina di

metri fatto apposta per fendere l'acqua, bassa sul bordo delle onde, e rapida come una saetta grazie alla forza dei rematori...un sogno!

Dalla prua uno sperone di bronzo che sporgeva verso l'esterno era pronto per investire e squarciare i fianchi delle navi avversarie e per consentire ai pirati l'arrembaggio...una vera e propria macchina da guerra!

SCENA 4

FUMETTO: tavola 1, descrizione del sacrificio dei montoni, come da sceneggiatura.

Musica avvincente ed epica.

Mi ricordo che a un certo punto, nel silenzio generale, quando la prua stava per toccare le onde, un corsaro sgozzò a bordo due o tre montoni e ne sparse il sangue, mentre gli addetti al varo spinsero la nave verso l'acqua. Il sangue dei montoni che colorava il mare era una metafora del sangue che i cristiani avrebbero versato.

SCENA 5

FUMETTO: un ragazzo fa pratica nel mestiere di pirata, svolgendo le mansioni descritte in sceneggiatura.

Il sottofondo musicale ha un tono sempre avvincente.

Appena l'età ed il fisico furono sufficientemente sviluppati, dunque, presi il coraggio a quattro mani e mi recai in porto. Cominciai a fare pratica, sistemando una galera dopo la spedizione, a disarmarla, pulirla e riarmarla a terra... ma un giorno venne anche per me il momento di andare per mare!

SCENA 6

FUMETTO: descrizione dei segnali del rais per la ricerca di personale, come da testo della sceneggiatura.

Il sottofondo musicale ha un tono sempre avvincente.

Il rais, cioè il capitano di una galea stava proprio cominciando a mettere a punto i ranghi dell'equipaggio e degli uomini che gli sarebbero serviti in combattimento! Per richiamare nuove reclute, allora, aveva issato una bandiera verde sull'albero principale della nave ed un'altra banderuola sulla banchina, come segnale noto.

SCENA 7

ATTORE: con le mani sui fianchi, viene descritta con calma al visitatore, il concetto della guerra di corsa.

Il sottofondo musicale ha un tono sempre avvincente.

Il rais si era già procurato dal sovrano un'autorizzazione per esercitare la guerra di corsa, una sorta di passaporto che ci autorizzava ad attaccare navi dichiarate nemiche, in base ai trattati e agli accordi vigenti con le nazioni cristiane.

SCENA 8

FUMETTO: il ragazzo sale a bordo con le armi citate in sceneggiatura.

L'accompagnamento musicale è avventuroso.

A questo punto ero pronto a salire a bordo, ovviamente non privo di un moschetto, una scimitarra e un coltellaccio oltre che di pochissimi viveri, di un cambio di vestiario e di una coperta, ma nulla più!

SCENA 9

FUMETTO: come da referenza scientifica, descrizione per immagini del rais che si reca presso uno dei marabutti.

Le musiche devono inserire un andamento tipico delle melodie persiane.

*Mi ricordo che, essendo la mia prima esperienza, rimasi stupito dal fatto che prima di salpare, il rais, e alcuni ufficiali di bordo, si recassero a rendere omaggio a uno dei più famosi marabutti (che corrispondono ai vostri santi cristiani).
Quel viaggio serviva a chiedere la loro protezione e assistenza nelle imprese. Era una prassi per tutti i pirati!
I nostri gesti scaramantici, comunque, non finivano qui!*

SCENA 10

FUMETTO: descrizione per immagini della sceneggiatura, anche attraverso tavole diverse.

Le musiche devono inserire un andamento tipico delle melodie persiane.

*Ad esempio, scoprii che quando a bordo stavamo per incrociare una nave da guerra europea, lo scrivano di bordo, alla presenza del rais, gettava in aria un pezzettino di legno a sei facce, sulle quali era impressa la lettera iniziale delle vele del bastimento.
A seconda della lettera che veniva fuori, il rais ci comandava le disposizioni per manovrarle!*

La vita a bordo era dura e questi piccoli gesti in fondo ci aiutavano a sperare che il giorno successivo sarebbe andata meglio!

SCENA 11

FUMETTO: descrizione dei diversi ruoli che i marinai potevano assumere a bordo di una galea, come da sceneggiatura.

Il sottofondo deve essere minaccioso ma allo stesso tempo avventuroso.

Dovete sapere che il rais, sulla galera, aveva il comando su tutti, anche sui giannizzeri, cioè i soldati, turchi.

La disciplina era ferrea ma i compiti erano attribuiti con precisione e ciascuno rispondeva del proprio operato!

C'era il cuoco, c'era l'addetto alla pulizia e alla manutenzione delle armi, c'era chi era addetto al rammento delle vele..

Una delle figure più autorevoli e rispettate era però quella del khogia, cioè il segretario del comandante, a cui era affidato l'incarico della tenuta dei libri di bordo e del controllo dei documenti delle navi catturate.

SCENA 12

FUMETTO: descrizione visiva dell'organizzazione degli schiavi nella galea, come da sceneggiatura e da referenza scientifica.

L'accompagnamento musicale si fa triste e drammatico.

Poi, in stiva c'erano gli ultimi degli ultimi, che non erano considerati nemmeno parte dell'equipaggio: i rematori.

Erano numerosissimi, pensate che per ogni galera se ne contavano anche più di 200, tutti ridotti in schiavitù! Erano fondamentali e non potevamo fare a meno di loro!

*Di solito i rematori erano divisi in file di **sei** uomini, incatenati ad un banco nudi, con un piede sul pavimento e l'altro sul banco di fronte.*

Dovevano sostenere un remo pesantissimo di 15 piedi di lunghezza.

Il movimento che facevano consisteva nel piegarsi in avanti verso la prua con le braccia tese in alto, per passare sopra la schiena dei rematori della fila anteriore, poi nel piegarsi allo stesso modo e poi ancora all'indietro.

E questo per molte ore

di seguito!

*Mi hanno sempre fatto pena quei poveri
disgraziati... Ma che ci volete fare?*

SCENA 13

ATTORE: con una mano chiusa a pugno e l'avambraccio piegato, racconta con passione di quanto ami fare il pirata.

La musica diventa epica e avventurosa.

*Io ero nato per fare il marinaio, non mi importava che sulle galere lo spazio era quello
che era, né che ci si accomodava come si poteva e non come si voleva!*

*Poco contava se mancavano le tavole per mangiare e le sedie
per sedere!*

*Anche il pane era duro, nero, pieno di ragnatele e di altri ospiti
per bere l'acqua, poi, che era pesante, torbida, calda e
puzzolente, era necessario tappare il naso!!!*

*Manco a parlarne di lavarsi: era già tanto se qualche volta
riuscivamo a sciacquare gli abiti nell'acqua di mare,
accartocciati e resi ruvidi dal sale e dal sole! Per non parlare
poi di pulci, pidocchi e quant'altro!*

*Sì, è vero anche che al mio risveglio a volte mancavano le scarpe e le calze oppure il
mantello, ma era la vita che amavo!*

SCENA 14

ATTORE: si accovaccia nuovamente nella posizione iniziale identica al manichino con il flauto in mano si rivolge in macchina

La musica in sottofondo del flauto di canna.

E ogni tanto mi riposo e ricordo le mie imprese accompagnato dal mio melodioso nay.

La musica del flauto di canna in primo piano accenna una melodia arabeggiante.

Contenuti tecnici

Videofilmati dei personaggi animati

Come da sceneggiatura i 3 Videofilmati si animeranno nelle sequenze descritte in sincrono con la voce fuori campo e con le musiche di accompagnamento. Ogni singolo filmato avranno la durata tra i 10/15 minuti e sarà girato in qualità hd.

I singoli filmati secondo le indicazioni date in sceneggiatura dovranno contenere:

IL Torriero

Le riprese originali verranno svolte in esterni in prossimità di una torre costiera visibile come sfondo del racconto. L'audio sarà registrato in presa diretta ed il personaggio dovrà essere interpretato da un attore professionista da selezionare tra almeno tre esempi e sottoposto alla verifica della direzione lavori e della referenza scientifica. Le parti di narrazione storica dovranno essere rese attraverso tavole fumettistiche da montare in perfetto sincrono con il testo recitato.

Lo Schiavo

La scena è girata in studio con l'uso del cromakey sfondo di villaggio mulsulmano dell'epoca. L'attore è abbigliato con abiti eleganti e turbante segno di una posizione sociale e secondo le indicazioni che saranno fornite dalla referenza scientifica sulla figura del Muadì (rinnegato cristiano convertito). L'attore deve somigliare nei tratti somatici del manichino schiavo anche se ormai è un ricco signore mussulmano. L'audio sarà registrato in presa diretta ed il personaggio dovrà essere interpretato da un attore professionista da selezionare tra almeno tre esempi e sottoposto alla verifica della direzione lavori e della referenza scientifica. Le parti di narrazione storica dovranno essere rese attraverso tavole fumettistiche da montare in perfetto sincrono con il testo recitato.

Il Pirata

La scena è girata in studio con l'uso del cromakey sfondo sponda della nave d'epoca disegnata e stilizzata e mare calmo, tiene il flauto di canna e suona. Stacca il flauto dalla bocca e recita il testo come da sceneggiatura. L'attore è abbigliato come il manichino presente in sala. L'attore deve somigliare nei tratti somatici del manichino pirata. L'audio sarà registrato in presa diretta ed il personaggio dovrà essere interpretato da un attore professionista da selezionare tra almeno tre esempi e sottoposto alla verifica della direzione lavori e della referenza scientifica. Le parti di narrazione storica dovranno essere rese attraverso tavole fumettistiche da montare in perfetto sincrono con il testo recitato.

Video in trucco delle tavole a fumetti ed enfaticizzazione dei particolari e resa 2d dei movimenti camera.

Acquisizione e digitalizzazione dei repertori iconografici e delle mappe descritte in sceneggiatura.

Troupe composta da:

Operatore Digi-betacam, studio di registrazione audio, assistente, montatore

Musiche originali di commento e sonorizzazione di effetti sonori

Mixing

Postproduzione

Il filmato dovrà essere fornito nei seguenti differenti formati: Avi, mpg e quick time.

Interfaccia di navigazione

Pulsante di selezione, collegato al player multimediale, con scritta relativa al personaggio: il Torriero, Lo Schiavo, Il pirata..

Sala 2

1)I protagonisti della storia

I P R O T A G O N I S T I

Nella sala 4, attraverso la metafora del ponte di una galera dove sono posizionate le sagome grafiche a grandezza naturale, dei principali protagonisti della storia del Mediterraneo nel corso del Cinquecento che determinarono le sorti dell'Europa e non solo, tra il 1400 ed il 1600.

I protagonisti vengono narrati da voci fuori campo, accompagnate da musiche originali, fruibili attraverso audio-cuffie come una sorta di grande audio-libro di storia "pop-up" dove il racconto diventa immersivo ed evocativo al contempo.

Anche in questa sezione, il registro narrativo sarà finalizzato alla divulgazione delle informazioni ad un pubblico il più vasto possibile. Ogni personalità sarà quindi raccontata in modo sintetico, cercando di far emergere in modo chiaro quali siano state le prerogative principali del personaggio e quale la sua vicenda all'interno della macro-storia in cui sono inseriti. Le sequenze audio sono accompagnate da foley sonori e musica di sottofondo di commento per una maggiore suggestione.

Di seguito le sceneggiature dei seguenti personaggi:

1. **[Dragut]**
2. **[Ramadan Pascià]**
3. **[Hasan Agà]**
4. **[Andrea Doria]**
5. **[Ferdinando II]**
6. **[Selim I]**
7. **[Carlo v]**
8. **[Filippo II]**

Testi sceneggiatura:

1 [Solimano I il Magnifico]

Voce fuori campo:

Sono diventato imperatore del grande Impero Ottomano a soli 26 anni, alla morte di mio padre Selim I. Sono Solimano, conosciuto con l'appellativo di Magnifico, attribuitomi dai grandi sovrani occidentali miei avversari, per la mia sterminata cultura e la mia liberalità e tolleranza culturale e religiosa: compresi fin da subito quanto fosse necessario innovare le leggi, promuovere lo sviluppo delle arti e arricchire di opere di cultura, arte e architettura la mia capitale, l'antica Costantinopoli. Fui anche un apprezzato poeta.

Per tutto ciò, nei miei lunghi 46 anni di governo, fui temuto dai miei avversari ma molto amato dalle mie genti.

Ebbi anche grandi capacità strategiche e militari: parlano per questo i grandi successi militari grazie ai quali ampliai i confini del già vasto Impero. Conquistai Belgrado, la Serbia, e poi Rodi e il regno di Ungheria a Occidente, la famosa Baghdad capitale persiana, l'Azerbaigian e alcuni avamposti in Georgia nella frontiera orientale.

Ciò mi fu possibile perché, con coraggio, guidai spesso in prima persona i miei uomini. Ma anche perché compresi che il mio governo doveva basarsi sulla forza e la fedeltà del temuto corpo di fanteria dei giannizzeri, corpo scelto del mio esercito. E, soprattutto, perché mi circondai di consiglieri, generali e ammiragli di eccezionale valore: fui io, in prima persona, che nel 1533 nominai ammiraglio in capo della marina Khayr al-Din, il famigerato pirata Barbarossa, che voi già conosceste per l'attacco a Uras del 1514. E fui io che volli il rais Dragut nello sfortunato assedio di Malta. Grazie all'appoggio concesso da questi corsari, sconfissi persino le flotte del grande ammiraglio genovese Andrea Doria.

La mia ultima impresa fu, appunto, la tentata conquista di Malta; aveva per il mio impero una valenza molto più ampia della semplice conquista di un'isola: si trattava di abbattere l'ultimo baluardo, presidiato dai Cavalieri dell'Ordine di San Giovanni o Cavalieri di Malta, che mi avrebbe aperto le porte verso il Mediterraneo occidentale. Ma io, ormai, ero troppo vecchio per guidare l'assalto; e così, dopo una prima effimera vittoria ottenuta dopo un mese di assedio, il 23 di giugno del 1565, nei mesi successivi gli assalti dei miei uomini vennero ripetutamente respinti. Morirono migliaia di valenti soldati... anche il mio fidato ammiraglio Dragut. Ma l'isola non capitolò.

Anzi, i miei soldati furono definitivamente respinti l'11 settembre di quell'anno, lasciando sul campo oltre 10 mila uomini. Non mi poterono dare questa infausta notizia direttamente; infatti la mia vita terrena ebbe fine cinque giorni prima a Szigetvár in Ungheria, all'età di 72 anni, mentre conducevo un'importantissima campagna militare contro l'imperatore Massimiliano II d'Asburgo.

Sono sepolto a fianco della favorita del mio harem, Roxelana, nel mausoleo vicino alla moschea Süleymaniye di Istanbul.

2 [Ferdinando II]

Voce fuori campo:

Quando, il 19 ottobre 1469, a Valladolid sposai Isabella, erede al trono della Corona di Castiglia, non avrei mai immaginato che la nostra unione avrebbe fatto nascere un impero così grande. Del resto, allora la mia amata Isabella aveva solo 18 anni e io appena 17; ero già re di Sicilia.

Difesi i diritti alla successione di mia moglie e così, nel 1479, ci trovammo ambedue al trono delle Corone di Castiglia e Aragona; non era semplice governare territori così diversi e così articolati: le nostre Corone, infatti, erano suddivise in numerosi stati: Catalogna, Aragona, Castiglia, Valenza, Navarra, Sardegna, Galizia, Napoli, Leon e Granada che strappai ai musulmani nel 1492. Forse è per questo che, fino ad oggi, sono conosciuto come Ferdinando il Cattolico.

Fui costretto ad adottare una ferrea politica di accentramento, non prima di aver fatto censire tutto il patrimonio regio; solo in questo modo riuscimmo a dominare e organizzare le diverse tessere del puzzle, come il Regno di Sardegna, che componevano il nostro grande impero. Solo così riuscimmo a imporre una necessaria modernizzazione dello stato.

Ma mai avremmo potuto immaginare che, per la caparbia volontà di un genovese un tale Cristoforo Colombo, a cui mia moglie Isabella credette ciecamente, sarebbe stato possibile aggiungere ai

nostri già vasti domini nuove terre e sconosciute: si trattava dei nuovi mondi transoceanici, ricchissimi di tesori ancora tutti da scoprire, che voi ora chiamate America.

Ma io non potevo perdermi dietro queste avventure: per tenere uniti i miei territori dovevo concentrare la mia attenzione sul Mediterraneo e, in particolare, in Italia dove -grazie ai miei valenti consiglieri, soprattutto al Gran Capitano, Gonzalo Fernández de Córdoba- riuscii a tenere lontane le mire francesi. Con un'abile strategia diplomatica riuscii ad acquisire anche il Regno di Napoli.

Ma la questione era un'altra: risolvere l'annoso problema delle scorrerie barbaresche dal nord Africa e arginare la pressione ottomana verso il Mediterraneo occidentale: per questo, grazie all'azione dei nostri consiglieri castigliani e in particolare del cardinale Francisco Jiménez de Cisneros, con una serie di campagne militari, conquistammo le piazzeforti nord africane di Orà, nel 1509, di Bugia e di Tripoli, nel 1510. Grazie a queste conquiste creammo uno strategico cuscinetto per arginare il fenomeno della pirateria.

Poco prima di morire al principio del 1516, a 64 anni, mi occupai della difesa del Regno di Sardegna, disponendo il pattugliamento dei suoi mari con le galere del Regno di Napoli e ordinando al viceré Angé de Villanova di predisporre la difesa delle sue coste.

3 Filippo II

Voce fuori campo:

Fin dalla nascita nel 1527, da mio padre che fu l'imperatore Carlo V e da mia madre che fu Isabella di Portogallo, il mio destino era segnato: avrei ereditato gran parte dei domini della più estesa potenza del tempo, così come era stata costruita da mio padre e da mio nonno, Ferdinando *il Cattolico*. Sulle mie terre non tramontava mai il sole perché si estendevano dal nuovo mondo, le Americhe, fino a gran parte dell'Europa mediterranea.

Le responsabilità mi assalirono e io feci in modo di essere un degno sovrano per quei domini sterminati. Non a caso venni appellato Filippo *il Prudente*.

In primo luogo avevo bisogno di controllare tutti i miei stati: feci stabilire la corte a Madrid, barentrica capitale del mio mondo, e vi feci costruire il Palazzo dell'Escorial, la mia residenza, la mia prigione. Vero e proprio punto cardinale per l'impero, qui tutto confluiva e da qui partivano tutti gli ordini.

Il mio fu un governo ferreo e fortemente accentrato, per garantire un controllo totale anche nei punti più lontani del mio sterminato impero. Ma era necessario e non mi importava se, per il mio carattere assai rigido, agli occhi dei miei contemporanei apparivo allo stesso tempo saggio e ma anche crudele.

Dovevo lavorare, dalla mattina fino a tardi, dovevo organizzare i miei regni, leggere i rapporti da ogni angolo dei domini, ascoltare i vari consiglieri, prendere decisioni, dare ordini.

Ma, soprattutto, dovevo interpretare al meglio il ruolo di paladino del cattolicesimo che la storia mi aveva attribuito. Fui un sincero e fervente sostenitore della diffusione del cattolicesimo in tutti i miei possedimenti e anche fuori da essi... anche con l'aiuto di un terribile strumento, me ne rendo conto, come il tribunale dell'Inquisizione: per me fu un baluardo per la cattolicità ma anche un vero e proprio strumento di controllo sociale.

Dovevo difendere e diffondere il cattolicesimo e ogni mia decisione, ogni operazione bellica, era orientata a mettere in atto quest'obiettivo.

Del resto la nostra religione era assediata: in Europa dal dilagante protestantesimo, nel Mediterraneo dalla minaccia islamica. Per questo misi al bando il protestantesimo nelle Fiandre anche se questo portò i suoi abitanti alla ribellione; nel contempo obbligai alla conversione gli ebrei e i mori ancora residenti in Spagna... e anch'essi si rivoltarono. Evidentemente dovevo essere più intransigente e, perciò, diedi ordine di perseguirli duramente. E così feci anche per le Fiandre.

Nel contempo mirai a debellare, una volta per tutte, il secolare nemico ottomano che tanto tormentò mio padre. Aderii volentieri alla Lega Santa, che univa diversi stati cattolici contro i turchi e inviai la mia flotta, capitanata da mio fratellastro Giovanni d'Austria. La vittoria fu memorabile nella ormai epica battaglia di Lepanto del 1571, nella quale sconfigemmo finalmente i turchi.

Mi resi conto che in quest'immane compito avevo bisogno di un valido alleato che sarebbe potuto essere l'Inghilterra di Elisabetta: in questo modo l'avrei pure riportata fra le braccia della religione

romana; non vi riuscii e allora, da solo, dovevo sopportare il peso di essere l'unico baluardo contro il dilagare del protestantesimo e dell'islamismo.

Così feci allestire una potente flotta, l'*Invincibile Armata*, e nel 1588 la lanciai alla conquista dell'isola inglese. L'avversa sorte ci condusse a una grande sconfitta che, forse, segnò l'inizio del declino della potenza spagnola.

Come se non bastasse, mi si rivoltò contro mio figlio, don Carlos, e mi tradì il mio più fidato consigliere, Antonio Pérez. Non mi restava che la morte, che venne il 13 settembre 1598. Ovviamente nella mia prigione: il Palazzo dell'Escorial.

4 [Andrea Doria]

Voce fuori campo:

Sono il grande ammiraglio ligure Andrea Doria, principe di Melfi, vissuto tra Quattrocento e Cinquecento.. rimasto orfano molto presto, mi esercitai tanto nell'uso delle armi diventando un abile condottiero. E così mi guadagnai da vivere prestando servizio come mercenario al servizio di diversi signori.

Dobbiamo considerare, infatti, che allora era un fatto abbastanza frequente, per un condottiero, cambiare continuamente fazione: l'importante era passare sempre da un signore all'altro capace comunque di assicurare la giusta ricompensa in caso di vittoria.

Feci alcune esperienze navali al seguito dei francesi: ricordo ancora quella volta che con loro attaccai in Sardegna la roccaforte costiera di Castellaragonese, che voi oggi chiamate Castelsardo, nel 1527. Subito dopo, nell'estate del 1528, passai al nemico stipulando un contratto più vantaggioso con l'imperatore Carlo V, in base al quale io mettevo a disposizione una flotta di una quindicina di imbarcazioni da guerra e lui mi nominava ammiraglio di tutta la flotta imperiale!

Tutti gli anni io e i miei parenti, con i nostri capitani, uscivamo in mare andando ad inseguire questo o quel corsaro, a trasferire le truppe dalle isole alla terraferma, ad eseguire ordini imperiali e in continuo contatto con Figueroa, l'ambasciatore spagnolo a Genova!

Nel 1535 fui sempre io ad avere il comando supremo della flotta di Carlo V quando decise di andarsi a riprendere Tunisi! Quella sì che fu un'impresa ben organizzata! Ci radunammo a Cagliari nel mese di giugno, quando andavamo incontro alla bella stagione e non correvamo rischi di perderci le galere! Con tutto quel che costa armarle! Invece... preferisco dimenticarmi di altre esperienze, come quella di Algeri, dove la tempesta ci fece naufragare tante navi! Ma eravamo già in autunno, non avremmo dovuto salpare!

Ora vi confesso una cosa: in effetti io e l'ammiraglio della flotta ottomana, Heyreddin Barbarossa eravamo acerrimi nemici, ma ... alla fin fine ci capivamo: ciò che interessava maggiormente a tutti e due era fare bottino, vincere il nemico ma senza perderci uomini e navi!!! E... certo... operavamo per lo più da corsari, su autorizzazione regia, ma di fatto ognuno di noi poi... appena poteva si lasciava andare ad attaccare un'imbarcazione qualsiasi... ottenendo strumentazione e vettovaglie... e chi non l'avrebbe fatto?

Tra le ultime imprese che ebbi modo di vivere fu la difesa della Corsica genovese attaccata dalla coalizione franco-turca: grazie al sostegno del principe Filippo d'Asburgo, riuscimmo a cacciarli nonostante avessero conquistato quasi tutte le piazzeforti!

Chiusi gli occhi per sempre al rientro del mio pronipote Gianandrea dallo scontro con gli ottomani

presso l'isola di Gerba, che fu una disfatta tremenda per noi. Ma almeno lui era rientrato salvo.

5 [Hasan Agà]

Voce fuori campo:

Barbarossa ed i suoi uomini mi catturarono in una delle prime incursioni, forse intorno al 1507, durante uno dei saccheggi in Sardegna: ero un ragazzino, facevo il pastore e mi chiamavo Peppino.

Sono un tipico rappresentante dei cosiddetti ... muladì, termine con cui si indicavano i corsari nuovi musulmani, cioè i convertiti. Preferisco dirvelo in spagnolo perché mi piace di più, ha un'accezione meno negativa del brutto termine rinnegato, che sa di traditore!!-

Da Peppino divenni poi, con il mio nuovo nome arabo, Hasan Aga'. Senza aver paura di vantarmi, mi sono fatto da me ed ho migliorato notevolmente la mia condizione sociale grazie alle mie sole forze e alla magnanimità del mio signore Heyreddin Barbarossa.

Certo, per essere rispettato e ubbidito dovevi essere imparziale, rigoroso ma anche liberale. Nato povero, non potevo che essere solidale con i poveri.

Dopo le prime esperienze nella casa del Barbarossa, cominciai a frequentare il mondo della pirateria, divenendo perfino suo luogotenente. .

Ho un rammarico: quello di non essere riuscito a salvare la città di Tunisi dall'assedio imperiale!Ma erano troppi e ben organizzati!!! Però, in compenso riuscii a salvare la città di Algeri, dagli attacchi dallo stesso Carlo V, con un po' di fortuna, lo ammetto, e tanta bravura!

Le mie doti di governo, mi permisero addirittura di arrivare alla carica di Beirlebey e cioè di capitano generale della guerra, un ruolo importantissimo per l'epoca, e poi di re di Algeri. In questa veste ero sempre molto legato al Barbarossa e rifornivo le navi dei suoi capitani con ogni genere di frutta secca, olio, vino di grano, bibita con miele e spezie che rendeva il liquido più bevibile...

Fui sepolto in Algeri fuori dalla porta del Babaluete in una sepoltura fatta realizzare da un altro muladì.

6 [Ramadan Pascià]

Voce fuori campo:

Eccomi, sono Ramadan Pascià. Anche io ero un muladì, che preferisco come definizione a quella di rinnegato, con troppa connotazione negativa nazionalista e confessionale. Noi corsari al servizio del Gran Turco avevamo la nostra autonomia rispetto all'organizzazione militare dei gennizzari.

Da bambino, pastore di capre in Sardegna, feci fortuna perché fui accolto e nella casa del corsaro Uchalì che era un importante centro di potere in Istanbul, dove si formavano grandi marinai e governanti di differenti territori dell'impero ottomano, che poi andavano a trasferirsi in Nord Africa, decine di rais o capitani di navi, in maggior parte muladies turchi di professione.

Emersi subito per le mie capacità intellettuali. Avevo un certo senso degli affari, mi piaceva leggere e imparare.

Poi mi interessai alle cose di mare, fui rais e armatore, capitano di soldati del mio patron Uchalì, poi suo uomo di fiducia.

Da pastore che ero in Sardegna, divenni ricco ed importante tanto da far parte dell'alta borghesia barbaresca di corsari armatori di navi.

Divenni sempre più importante e ricoprii le cariche di governatore di Algeri, Tunisi e Tripoli. A detta di molti ero un buon governante.

Volete sapere com'ero? Ero una persona di statura media, bruno di colore, ben barbuto e con capelli neri, viso tondo e...devo dire la verità... un po' strabico, ero amante della giustizia, per nulla avido, e molto affezionato alla lettura di libri arabi e turchi.

Contrariamente a quanto avveniva nel mio ambiente, ebbi una sola moglie, una rinnegata corsa, un figlio di 21 anni e due figlie, la grande sposata con un ricco muladí spagnolo e l'altra con il figlio di un altro muladí napoletano.

Fu alla fine degli anni Settanta del Cinquecento che mi distinsi particolarmente nella difesa di Tunisi e della fortezza de la Goletta. E forse fu allora che divenni famoso come governatore giusto ed equo nell'amministrazione.

Chiaramente, non persi i contatti con la mia terra di origine: noi muladí che riuscimmo a fare fortuna eravamo gli idoli dei giovani sardi che avrebbero voluto seguire le nostre orme. Persino l'inquisitore Alfonso de Lorca scrisse della grande attrazione che i sardi (che allora facevano parte della Monarchia spagnola) provavano allora verso la città di Algeri quando io ne ero il governatore!!!

7 [Carlo V]

Sono Carlo V d'Asburgo, nato nel 1500 da Filippo d'Asburgo e Giovanna di Castiglia, due fra le più potenti e influenti dinastie europee. Ereditai da miei nonni materni, Ferdinando II e Isabella i regni della Corona d'Aragona e di quella di Castiglia, più i possedimenti spagnoli in America e in Asia; da mio nonno Massimiliano riuscii ad ottenere il dominio dei Paesi Bassi e di tutti i possedimenti asburgici, nonché la corona del mio vasto impero!

Avrei tanto da raccontare sulle mie imprese e sulla rivalità con il re francese Francesco I di Valois, ma non sto qui a tediarvi e vi dico solo che riuscii a portare dalla mia parte il grande ammiraglio Andrea Doria che prima lottava a fianco dei francesi! E con la sua abilità e la sua flotta ebbi la possibilità di portare avanti le eclatanti imprese contro l'altro mio nemico e alleato dei francesi nel predominio del Mediterraneo: Solimano il Magnifico, sultano dell'Impero ottomano.

Anche se molti non sono d'accordo con me, perché obiettano che non riuscii a tenere tutte le conquiste nordafricane di mio nonno materno, perché ne persi alcune... a mia difesa vi dirò che era difficile poter difendere delle piazzeforti che stavano dall'altra parte del Mediterraneo e che dipendevano in tutto e per tutto dai nostri rifornimenti! Lo diceva anche mio nonno Ferdinando che avrebbero dovuto imparare ad essere autosufficienti!

Però quando il Barbarossa mi conquistò Tunisi, nel 1534, la mia reazione fu immediata e ben organizzata. Paladino della Cristianità con un grande esercito partii alla riconquista, facendo tappa qui nel regno di Sardegna e riunendo tutta l'armata nel Golfo di Cagliari! I sardi fecero realizzare un'epigrafe che ricordasse l'evento che iniziava così: «Essendo imperatore Carlo V e signore nostro sempre augusto, padre dell'universo e monarca vittorioso e trionfatore invittissimo venuto benignamente a Cagliari...»

A questa spedizione presero parte i più importanti feudatari dei miei regni, capitanati da un esponente di un'importante famiglia napoletana, Alfonso d'Avalos, marchese del Vasto, ed una flotta comandata dall'ammiraglio Andrea Doria.

La campagna militare si concluse vittoriosamente con la conquista di Tunisi e, la presa del forte de La Goletta nel 1535, e la sonora sconfitta del pirata Barbarossa.

La campagna su Tunisi fu pubblicizzata ed enfatizzata sia nelle cronache che negli eventi che si

organizzarono immediatamente dopo. Dopo l'impresa, infatti, non tornai subito in Spagna ma feci un lungo viaggio per l'Italia. I miei sudditi festeggiarono la mia vittoria con ingressi trionfali nelle città italiane. L'avvenimento fu poi narrato in una serie di splendidi arazzi dove io sono il difensore della cristianità!

Certo, i miei ultimi anni furono più difficili. Quanto stavo per abdicare a favore di mio figlio Filippo, i francesi, alleati ancora una volta con gli ottomani, mi giocarono un bello scherzetto: progettarono di conquistare il Regno di Sardegna dopo aver terminato di impossessarsi della Corsica. La situazione era veramente difficile e dal monastero di Juste, dove ormai mi ero già ritirato, ebbi un bel da fare per debellare le rivolte antimperiali nella penisola italiana e in Sardegna. Per fortuna fui avvisato di questi progetti segreti, sostenuti anche dal Papa e da tanti altri traditori! Lo immaginate? Un Regno di Sardegna francese!

Dragut]

Voce fuori campo:

Salve sono l'ammiraglio e corsaro ottomano Dragut.

Sono stato uno tra i pochi ammiragli turchi, al servizio del sultano.

Nella maggior parte dei casi, infatti, il comando della flotta ottomana veniva affidato agli europei convertiti, probabilmente più capaci ed esperti conoscitori dell'arte della navigazione.

Fui prescelto dal pirata Barbarossa, nell'importante compito di proseguire le invasioni barbaresche e al contempo mantenere un saldo controllo sulle città-stato del nordafrica.

Grazie agli insegnamenti del Barbarossa divenni la Spada vendicatrice dell'Islam, in azioni efficaci contro le coste del Mediterraneo.

Carlo V, in persona stanco oltremodo delle mie continue scorribande, diede l'ordine definitivo ai genovesi Doria della assoluta necessità di catturarmi e porre fine alle mie imprese.

Così nel 1540, di ritorno da una delle tantissime mie scorrerie, fui accerchiato e ahimè sconfitto con l'ausilio di tutta la flotta genovese condotta da Giannettino Doria.

Una volta fatto prigioniero, Andrea Doria mi fece incatenare, condannandomi ad essere imbarcato con l'estenuante lavoro di rematore per oltre quattro anni.

Ma io non mi piegai resitetti e, una volta lasciandomi libero, tornai in Turchia, dove ben presto ripresi il mio ruolo con nuove scorribande sulle coste del Mediterraneo.

Una delle mie più cruente imprese, ancora ricordata, fu l'assedio, durato circa una settimana, della città di Vieste, nell'estrema punta del Gargano pugliese.

In quella occasione, dopo aver incendiato e devastato la città, punii quelle popolazioni imbelli facendo decapitare più di mille prigionieri sulla roccia ai piedi della Cattedrale e, deportai un gran numero di giovani e donne da destinare al mercato degli schiavi.

Trovai la morte il 25 giugno del 1565, durante l'assedio del forte di Sant'Elmo a Malta, combattendo valorosamente.

Una scheggia di pietra durante il contrattacco mi ferì mortalmente, così finì la mia vita da corsaro temuto e rispettato in tutto il mediterraneo.

Il mio corpo fu traslato a Tripoli dove mi accolsero da eroe e venni sepolto nella moschea che chiamarono in mio onore 'Sarāy Dragut'. La mia tomba si trova ancora là e potete visitarla.

Il mio acerrimo nemico Andrea Doria per ricordarmi chiamo Dragut il suo amatissimo gatto! Strano modo per onorarmi.

Contenuti tecnici

I protagonisti della storia

Le registrazioni delle voci fuori campo dovranno essere caratterizzate per ogni personaggio secondo le seguenti indicazioni:

Andrea Doria

Voce maschile con leggero accento genovese (Ligure). Interpretato con enfasi e tono confidenziale come da sceneggiatura. La musica ed i suoni di sottofondo dovranno accompagnare un coinvolgimento emozionale nell'ascoltatore.

Hassan Aga,

Voce maschile con leggero accento sardo che allude alle sue origini. Interpretato con enfasi e tono confidenziale come da sceneggiatura. La musica ed i suoni di sottofondo dovranno accompagnare un coinvolgimento emozionale nell'ascoltatore.

Ramadan Pascia

*Voce maschile con leggero accento sardo caratterizzata con timbro differente da **Hassan Aga con una maggiore ieraticità del tono** che allude alla posizione conquistata di governatore di Tunisi. La musica ed i suoni di sottofondo dovranno accompagnare un coinvolgimento emozionale nell'ascoltatore.*

Carlo V

Voce maschile con leggero accento spagnolo e tono imperioso che allude alle sue origini e alla sua regalità come da sceneggiatura. La musica ed i suoni di sottofondo dovranno accompagnare un coinvolgimento emozionale nell'ascoltatore.

Solimano il Magnifico

Voce maschile con tono imperioso forte e deciso come il suo carattere descritto in sceneggiatura. La musica trionfale ed i suoni di sottofondo dovranno accompagnare un coinvolgimento emozionale nell'ascoltatore.

Ferdinando II

Voce maschile con leggero accento spagnolo e tono imperioso che allude alle sue origini e alla sua regalità differenziato da Carlo V in modo renderlo unico e riconoscibile come da sceneggiatura. La musica ed i suoni di sottofondo dovranno accompagnare un coinvolgimento emozionale nell'ascoltatore.

Filippo II

Voce maschile con leggero accento spagnolo e tono imperioso che allude alle sue origini e alla sua regalità simile a Carlo V ma con una intonazione sobria ed austera in modo renderlo unico e riconoscibile come da sceneggiatura. La musica ed i suoni di sottofondo dovranno accompagnare un coinvolgimento emozionale nell'ascoltatore.

Dragut

Voce maschile con leggero accento turco che allude alle sue origini come da sceneggiatura. La musica ed i suoni di sottofondo dovranno accompagnare un coinvolgimento emozionale nell'ascoltatore.

Troupe composta da:
studio di registrazione audio,
montatore audio

Musiche originali di commento e sonorizzazione di effetti sonori
Mixing
Postproduzione
dovrà essere fornito nei seguenti formati: mpg.

Sala 2

La torre multimediale

Alla fine del percorso, verrà proposto il preview del progetto "torri multimediali". In quest'ultimo ambiente, pertanto, un guscio di forma circolare, a forma di torre costiera, consentirà di immergere il visitatore nella vita della torre e nel suo contesto. Le pareti interne del guscio ospiteranno una serie di monitor su cui verranno proiettate le immagini video che, così come le feritoie nella torre, proporranno una panoramica sul tema delle torri costiere. Qui, dunque, una voce fuori campo introdurrà il visitatore all'evoluzione delle torri, proponendo l'elemento torre come un archetipo dispositivo di comunicazione. Il visitatore interagisce attraverso una consolle con due tasti che fanno partire altrettanti filmati. Il sistema permette di avere due possibilità: screen saver e videofilmato. Nella modalità screen saver l'immagine del mare in loop che riguarda gli schermi come visto attraverso le feritoie della torre stessa. Quando l'utente preme il pulsante del video filmato si attiva il documentario sulle torri costiere della Sardegna.

[Una voce fuori campo descrive la genesi delle torri costiere, associando suoni e immagini della vita della torre]

Testo sceneggiatura:

SCENA 1

RIPRESE: sequenza di riprese dal vero della Sardegna quale ponte del Mediterraneo tra culture diverse

ICONOGRAFIA STORICA: sequenza di immagini storiche che ben descrivono la presenza, durante il '500, delle flotte sia cristiane che islamiche nel Mediterraneo.

Distesa sul mare, ponte fra l'impero cristiano e quello ottomano, la Sardegna è stata sempre esposta agli invasori provenienti dal mare e alle incursioni piratesche.

SCENA 2

RIPRESE: due torri, in lontananza, permettono di traguardare la costa ma, contemporaneamente, di creare un collegamento visivo tra l'uno e l'altra.

Le torri costiere furono erette proprio a scopo di difesa e di avvistamento, lungo le coste.

SCENA 3

RIPRESE: esempio di torre pisana e di torre catalano-aragonese ancora visibili (magari con indicazione in grafica della località)

Esse furono edificate per la prima volta dai pisani e, successivamente in epoca catalano-aragonese.

SCENA 4

FUMETTO: mappa della Sardegna in cui cominciano a comparire le torri di avvistamento lungo le coste e, successivamente, con una semplice linea, collegamento da una torre all'altra, a formare la ragnatela delle relazioni.

La maggior parte di quelle che possiamo vedere oggi, però risalgono a tutt'altra epoca: fu ad opera degli spagnoli, e di Carlo V in particolar modo, durante la seconda metà del 1500, che si realizzò un piano organico di fortificazioni costiere, allo scopo di contrastare la minaccia musulmana.

SCENA 5

FUMETTO: alcuni uomini d'arme, abbigliati secondo le ricerche storiche, vengono rappresentati mentre conferiscono con i rappresentanti dell'Ufficio delle Torri, di fronte a una mappa della Sardegna.

L'istituzione, nel 1587, dell'Ufficio dell'Amministrazione Reale delle Torri è il primo passo verso la progettazione di un sistema di difesa efficace e mirato.

SCENA 6

FUMETTO: la flotta spagnola scappa verso le coste cristiane dopo essere stata battuta a La Goletta e Tunisi, rincorsa dalle galee musulmane.

La difesa del Regno di Sardegna, si rende, infatti, non più rimandabile, dopo la sconfitta subita dalla Spagna nel 1578 presso le fortezze di La Goletta e di Tunisi, che portò alla perdita definitiva di questi ultimi ed importantissimi presidi sulle coste africane.

SCENA 7

FUMETTO: mappa della Sardegna in cui, a fianco a ogni torre, viene rappresentato simbolicamente il prezzo di ciascuna torre.

Ben presto divenne evidente che erigere tante e tali torri lungo tutte le coste della Sardegna era un'impresa ardua che richiedeva la disposizione di ingenti risorse economiche.

SCENA 8

FUMETTO: mappa della Sardegna in cui due galee e 17 torri (collocate secondo i dati storici) rappresentano la situazione difensiva dell'isola, antecedente il 1500.

Fino a quel momento, del resto, la difesa delle coste era assicurata esclusivamente dal cosiddetto sistema di difesa mobile, basato su due sole imbarcazioni, e da 17 torri preesistenti, che costituivano il sistema di difesa statica.

SCENA 9

FUMETTO: descrizione di un attacco dei pirati in una peschiera

E' facile intuire che la limitata difesa dei litorali sardi e la loro scarsa sicurezza avessero inciso negativamente sulle attività produttive, i cui centri di produzione erano i punti più bersagliati dalle incursioni barbaresche.

SCENA 10

FUMETTO: descrizione del trasporto delle poche merci prodotte con il piccolo cabotaggio, cioè navigare avendo sempre la costa a vista

La quantità di merci prodotte si ridusse a tal punto da ritornare al sistema di trasporto del piccolo cabotaggio (si navigava, cioè, tra porti vicini).

SCENA 11

FUMETTO: tavola 1, gli uomini delle Torri sono riuniti e discutono su come realizzare il piano difensivo.

ICONOGRAFIA STORICA: rappresentazione del '500 di una delle città fortificate della Sardegna

L'Amministrazione Reale delle Torri, escogitò allora uno stratagemma. Il piano di riorganizzazione venne diviso per fasi successive, la prima delle quali consisteva nella ristrutturazione delle installazioni militari preesistenti, in modo da avere nel più breve tempo possibile dei risultati concreti.

SCENA 12

RIPRESE: immagini delle fortificazioni preesistenti nel 1500, di epoca medievale.

Si pensi ad esempio, che le vecchie mura di cinta delle città, di epoca medievale, non erano più in grado di resistere ai colpi della nuova artiglieria e divenne quindi indispensabile rafforzarle dove erano più carenti.

SCENA 13

FUMETTO: mappa della Sardegna con evidenziate le zone di maggior interesse per le incursioni, come da sceneggiatura.

I punti più esposti alle incursioni nemiche e le zone di particolare importanza dal punto di vista economico come tonnare, saline, peschiere, pesca del corallo e le attività agricole, avevano la precedenza su tutto.

SCENA 14

FUMETTO: una torre viene rappresentata con il cannone e la spingarda, secondo le ricerche storiche.

A fianco a questi monumentali sistemi di difesa, diversi punti venivano anche muniti di pezzi d'artiglieria.

SCENA 15

FUMETTO: mappa della Sardegna in cui sono rappresentate le torri costruite dal 1591 al 1610.

Furono ben 52 le torri realizzate nell'arco di un ventennio, tra il 1591 e il 1610, con uno sforzo non indifferente di uomini e risorse.

SCENA 16

FUMETTO: gli uomini dell'Ufficio delle Torri contano i denari derivanti dalla tassa del "diritto del reale" e li dividono tra salari da pagare e soldi per il restauro delle torri.

La costruzione delle torri doveva in qualche modo essere sovvenzionata, ed è per questo che all'atto dell'istituzione dell'ufficio venne stabilita la apposita tassa del dret del real o diritto del reale. Questo tributo che derivava dall'esportazione dei prodotti dell'allevamento, veniva speso quasi interamente per i salari e per il restauro delle torri.

SCENA 17

RIPRESE: carrellata di immagini delle torri sarde che mostra il ripetersi della forma tronco-conica in tutte le torri.

A causa dell'enorme costo di costruzione, le torri del Regno di Sardegna sono tutte di foggia tronco-conica, la meno dispendiosa perchè più semplice da realizzare, ma anche la più efficace a resistere ai colpi di cannone.

SCENA 18

FUMETTO: Camos, un capitano sardo (quindi ricerca storica sull'abbigliamento), viene rappresentato mentre propone all'Ufficio delle Torri le sue idee su come realizzare le torri.

Una serie di esperti, ingegneri e uomini d'arme, arrivarono nell'isola per pianificare i lavori. Il primo a redigere una relazione completa sull'intero sviluppo costiero fu il capitano di Iglesias, Marco Antonio Camos. Questi propose in modo preciso, per ogni sito di una certa importanza o eccessivamente sguarnito, un adeguato numero di torri, descrivendo persino da dove prendere i materiali, quanti soldati sarebbero stati necessari, chi avrebbe dovuto pagare le guardie e, il loro costo mensile.

SCENA 19

FUMETTO: tavola 1, Camos mostra all'Ufficio delle Torri, su una mappa le aguadas più importanti. Tavola 2, una imbarcazione corsara sverna in una aguadas.

Questi enormi baluardi, vennero spesso costruiti in corrispondenza delle cosiddette aguadas, ovvero laddove erano presenti corsi d'acqua dolce. Qui i corsari si rifornivano di acqua, cibo e legname. In questo modo si poteva limitare la loro autonomia, impedendo loro di svernare tra gli isolotti sparsi lungo le coste sarde.

SCENA 20

FUMETTO: mappa che descrive l'assalto a Quartu, Quartucciu e Pirri, con l'arrivo fino alle porte di Cagliari, utilizzando come base, le mappe storiche di questi abitati nel 1500.

Lo sbarco di corsari avvenuto nel litorale di Quartu, nel 1582, accelerò ulteriormente i lavori. In quell'occasione, infatti, gli assalitori, dopo aver devastato le ville di Quarto, Quartuccio e Pirri, riuscirono a giungere fino alle porte di Cagliari, con grande spavento della popolazione.

SCENA 21

FUMETTO: tavola 1, rappresentazione di una gara d'appalto simile ad una moderna asta, in cui ogni costruttore proponeva all'Ufficio delle Torri un prezzo minore rispetto agli altri. Tavola 2, una squadra di operai sardi costruisce una torre sotto il controllo di un costruttore che indica quali materiali usare.

Con delle vere e proprie gare d'appalto, ogni costruttore proponeva all'amministrazione un prezzo e, vinceva la gara colui che garantiva il costo minore. Le torri venivano realizzate da operai locali, ricorrendo spesso all'utilizzo di materiali di minor valore. I costruttori che venivano ritenuti colpevoli di tale reato però, venivano puniti in modo esemplare.

SCENA 22

FUMETTO: un operaio specializzato nel taglio delle pietre lavora utilizzando un progetto fornitogli dall'Ufficio delle Torri

Talvolta i Mestres picapedrers operavano senza progetto, ma più spesso seguivano dei veri e propri progetti di ingegneria militare.

SCENA 23

RIPRESE: carrellata di torri esistenti di vario tipo, in modo da sottolineare la presenza di diverse tipologie. Quante e quali tipologie caratterizzano le diverse torri costiere?

Le torri erano di diverse dimensioni, a seconda della posizione, dell'importanza del sito da difendere, ma probabilmente anche dalla vicinanza o meno di centri abitati.

SCENA 24

FUMETTO: rappresentazione di una torrezillas, con i soldati presenti e l'armamentario a disposizione, secondo la sceneggiatura.

RIPRESE: immagini delle torri citate in sceneggiatura.

In generale si può dire che esistono tre tipologie di torre. La torre di avvistamento di dimensioni ridotte, detta torrezillas, aveva a guardia soltanto due soldati semplici. La torre del Prezzemolo, detta anche in sardo "de su Perdusemini", è proprio una torrezillas, e sorge su uno spuntone roccioso del colle Sant'Elia a Cagliari. Il nome originario della torre cinquecentesca era quello di Capo Bernat o di Cala Bernat o del Lazzaretto. Questa torre, di forma tronco conica era stata realizzata in pietra calcarea.

SCENA 25

FUMETTO: rappresentazione di una senzillas, con armamentario e i soldati.

RIPRESE: inquadratura della torre di Villasimius.

Oltre a questa, sulle coste possiamo riconoscere la torre senzillas, di difesa leggera, che era dotata di cannone di medio calibro, di una spingarda e di ben tre fucili, ed era presidiata da un alcade (cioè il comandante della torre), un artigliere e due o tre soldati. Uno splendido esempio di questo tipo di torre si può ammirare a Porto Giunco, nel comune di Villasimius, sul versante est del promontorio di Capo Carbonara.

SCENA 26

FUMETTO: rappresentazione delle torri gagliarde, con armamentario e diversi soldati presenti.

RIPRESE: inquadrature della Torre Grande di Oristano.

Infine, nei punti strategici sono state erette a difesa delle coste le torri gagliarde, armate di quattro cannoni di grosso calibro, due spingarde e cinque fucili e la cui guarnigione era composta da un alcade, un artigliere e quattro soldati. La più grande torre costiera, in Sardegna, era proprio la "torre de armas" di Oristano, nota oggi con il nome di Torre Grande.

SCENA 27

FUMETTO: descrizione degli alcaides e dei sergenti maggiori che lavorano secondo quanto descritto in sceneggiatura, rappresentati con l'abbigliamento storico.

Diverse porzioni di fascia costiera erano controllate da un alcaide, o dai sergenti maggiori; entrambi avevano il compito di fare stilare agli alcaides di ogni singola torre, gli inventari di ciò che era presente nella torre al momento della presa in possesso, provvedere alla registrazione del vitto e delle munizioni consumate, e dell'altro materiale utilizzato al momento della difesa; tutto ciò per ridurre al minimo gli sprechi.

SCENA 28

FUMETTO: l'Ufficio delle Torri è rappresentato con la stessa scenografia delle scene precedenti ma gli uomini, invece, sono abbigliati secondo i costumi dell' '800 e, su una mappa, studiano l'ampliamento del numero delle Torri.

L'administración rimase attiva anche in epoca sabauda; l'intento di Casa Savoia, era quello di ampliare ancora il numero di torri, ma le ingenti spese di costruzione frenarono i lavori. L'ufficio venne soppresso sotto gli stessi Savoia, nel 1842.

SCENA 29

RIPRESE: le immagini mostrano i dintorni di una torre, ad esempio quella di Villasimius, in cui sta sopraggiungendo una galea pirata e, successivamente, mostrano i torrieri all'interno della torre che preparano

i segnali di fumo per chiedere aiuto. Dopo questa sequenza, si esce di nuovo fuori dalla torre e si inquadra un territorio intorno alla torre totalmente diverso, ad esempio un porto da cui sta partendo una galea, in modo da rappresentare il concetto della comunicazione sovra locale che sta alla base del sistema di difesa.

Le torri costiere, dunque, storicamente usate quali “strumenti” di comunicazione visiva, nascono come “dispositivi” costruiti dall'uomo per dominare simbolicamente il paesaggio e per consentire una comunicazione sovra locale.

La scene saranno girate nei luoghi delle differenti torri costiere e fortificazioni citate in sceneggiatura. L'audio sarà registrato in studio da voice over da uno speaker professionista da selezionare tra almeno tre esempi e sottoposto alla verifica della direzione lavori e della referenza scientifica. Le parti di narrazione storica sceneggiate ed evidenziate con la scritta fumetto dovranno essere rese attraverso disegni originali e tavole fumettistiche rese dinamiche in montaggio video da montare in perfetto sincrono con la voce fuori campo di commento come da sceneggiatura.

Video in truca delle tavole a fumetti ed enfattizzazione dei particolari e resa 2d dei movimenti camera. Acquisizione e digitalizzazione dei repertori iconografici e delle mappe delle torri e delle cartografia originale descritte in sceneggiatura.

Troupe composta da:

Operatore Digi-betacam, studio di registrazione audio, assistente, montatore

Musiche originali di commento e sonorizzazione di effetti sonori

Mixing

Postproduzione

Il filmato dovrà essere fornito nei seguenti differenti formati: Avi, mpg e quick time.

Interfaccia di navigazione

Pulsante di selezione, collegato al player multimediale, con scritta relativa.

Sala 2

Disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili ai contenuti multimediali di quattro sezioni del Museo Turcus e Morus

1. Introduzione

Il pubblico dei musei è caratterizzato da categorie molto differenti di utenti, le cui esigenze, prima di tutto, si misurano con le diverse capacità fisiche di accedere al prodotto culturale, come nel caso, ad esempio, di bambini, anziani o disabili. Ed è proprio a quest'ultima categoria che quattro sezioni del museo Turcus e Morus "Il ritratto interattivo del Barbarossa" viene implementata con un infopoint interattivo dedicato ai disabili.

2. Obiettivi e quadro normativo di riferimento

Si dispone per la sezione di cui sopra un adeguamento dei contenuti e dell'interfaccia di navigazione che prevede accessibilità specifiche per il pubblico con ridotte capacità motorie, cechi e ipovedenti e sperimenta, con l'ausilio di professionisti ed istituti che si occupano dei disabili visivi Uciechi (Unione Italiana dei Cechi e degli Ipovedenti), forme comunicative più idonee in relazione alle possibilità che il panorama tecnologico odierno offre per questo specifico problema.

Partendo da un tema sufficientemente circoscritto e di forte richiamo culturale in ambito storico artistico e archeologico, verranno elaborati, in forma sperimentale, alcuni pacchetti di informazioni che prevedono l'uso del PC, opportunamente adattato, anche per questo segmento di pubblico.

L'obiettivo principale del progetto è quello di dimostrare la relativa facilità con la quale alcuni specifici temi e reperti museali, anche di grande complessità e importanza, possano diventare oggetto di visite tematiche rivolte ai soggetti diversamente abili ed a tutti coloro che non possiedono specifiche competenze informatiche.

Le esperienze finora condotte hanno messo in rilievo che un prodotto fortemente semplificato e di immediata percezione viene in genere apprezzato, per il suo elevato grado di "usabilità", ugualmente da tutti i fruitori del museo.

Il progetto si è mosso nella direzione delle applicazioni tecnologiche anche in virtù della Legge Stanca n. 4 del 9 gennaio 2004, contenente le "Disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici".

3. Descrizione dell'installazione

Nella zona di fruizione condivisa del videoritratto interattivo prossima all'ingresso del museo sarà specializzata una unità infopoint per l'utilizzo da parte dei soggetti disabili.

Su un quarto monitor un menù di selezione numerica corrispondente al mouse programmabile con etichetta in braile per ipovedenti e cechi rimanda ai contenuti audio e video delle seguenti sezioni del museo:

5. il pirata Barbarossa
6. il video retablo

7. i personaggi animati
8. la torre.

La postazione avrà le istruzioni stampate in braille con l'esatta scansione dei temi e dei riferimenti di navigazione e delle aree del museo sopra descritte dove sono inserite le installazioni.

Il testo braille conterrà le seguenti indicazioni:

benvenuto alla postazione per ipovedenti. Qui troverai una sintesi di tutti i temi svolti all'interno delle seguenti zone del museo:

- 1 Area del Ritratto interattivo del pirata Barbarossa
- 2 Area del video retablo
- 3 Area dei personaggi animati
- 4 Area della torre

Indossando le apposite cuffie che troverai alla destra del mouse e cliccando ogni sezione sul pulsante del mouse corrispondente all'etichetta grafica indicata in braille potrai fruire delle seguenti aree tematiche:

- 1 Area del Ritratto interattivo del pirata Barbarossa

in questa sezione della mostra il pirata Barbarossa, si presenta e ci racconta in maniera didattica-divulgativa le sue origini e la sua "carriera" di pirata. Attraverso la metafora del corpo come interfaccia. Le diverse zone del corpo e degli accessori raccontano i diversi aspetti della storia del pirata Barbarossa.

Per ogni singolo inizio di sotto-sezione corrispondente alle zone sensibili del ritratto la voce fuori campo pronuncerà le seguenti diciture in audio:

Il viso

Il turbante

Le armi

Le mani

Il bottino

L'epigrafe

- 2 Area del video retablo

in questa sezione potrai scoprire e conoscere il retablo cinquecentesco di Lorenzo Cavarro custodito nella chiesa di San Michele Arcangelo a Gonnostramatza e a seguire il quadro di riferimento storico dello scontro tra cristianità ed Islam nel 500 che ebbe nel mediterraneo il teatro principale della acrimoniosa lotta tra le due culture egemoniche, tra Islam ed Occidente.

- 3 Area dei personaggi animati

In questa sezione tre personaggi: il torriero il pirata e lo schiavo ci raccontano la loro vita dandoci un quadro esemplare di tre protagonisti della storia di quel periodo.

Per ogni inizio di sezione di filmato una voce fuori campo pronuncerà la seguente dicitura:

il torriero

il pirata

lo schiavo

4 Area della torre

In questa sezione si narra la genesi delle torri costiere ed il sistema di difesa delle torri costiere della Sardegna.

4. Dettagli tecnici

L'interfaccia di navigazione funzionerà sia attraverso evidenziazione grafica delle zone sensibili sia attraverso mouse programmabile appositamente specializzata per ipovedenti e cechi. I contenuti audio visivi avranno nella traccia audio un voice over aggiuntivo con la descrizione dettagliata delle scene e dei contesti di riferimento narrati che introducono e guidano ad una fruizione facilitata. In questo modo i contenuti vengono preservati nella loro interezza comunicativa e sono perfettamente integrati con il percorso espositivo.