

MIA AVELLA – MUSEO IMMERSIVO E ARCHEOLOGICO DI AVELLA

Allestimento multimediale

L'allestimento tecnologico del museo MIA Avella - Museo Immersivo e Archeologico di Avella realizzato presso il Palazzo Baronale di Avella è un progetto rientrante nel piano di valorizzazione territoriale del Sistema Irpinia. Si tratta di un percorso multimediale caratterizzato da proiezioni, suggestioni grafiche, quadri parlanti e postazioni di Realtà Virtuale per raccontare la storia di Avella e del Palazzo dai primi insediamenti sul territorio, passando per l'Abella romana, il medioevo e arrivando all'800 e all'Avella moderna. La narrazione della storia di Avella si intreccia con gli eventi di stampo internazionale per contestualizzare l'evoluzione del territorio irpino. Postazioni educational e postazioni dedicate al pubblico sordo completano l'experience.

Sala

00

Nel primo spazio che i visitatori incontrano, che funge da ingresso e luogo di accesso anche all'adiacente Museo Archeologico, l'elemento principale è costituito da un plastico che raffigura l'area avellana e sul quale viene proiettata l'animazione dell'evoluzione topografica della città nelle varie epoche.

Sala

0

La prima sala del percorso del MIA Avella, ospita uno sliding monitor attraverso il quale è possibile approfondire per macro cronologie la storia secolare del territorio e offre un importante antefatto alla visita.

Sala

1

-

Le origini

di

Abella

Proseguendo nella visita, l'utente si trova davanti a una retroproiezione emozionale (videomapping a parete) che contestualizza cronologicamente il materiale esposto nelle sale del Museo Archeologico, mentre la voce di un aedo narra le storie legate all'etimologia del nome della città e le vicende dei primi insediamenti sul territorio.

Sala

2

-

La

Abella

Romana

La seconda sala presenta una proiezione (videomapping a parete) ed è dedicata alla fase romana di Avella. Per accentuare questa narrazione nella sala si trova una parete graficata con il Decumano Maior.

Il cavaliere romano Lucio Egnazio Invento, a cui è intitolato il cippo, è la voce protagonista della narrazione della sala che affronta in particolare tematiche legate alle tradizioni dei giochi presso l'anfiteatro e le vicende storiche di Abella in età repubblicana.

Sala

3

-

Il

Medioevo

La terza sala, dedicata al periodo Medievale della città e al culto micaelico, è caratterizzata da una doppia proiezione (videomapping), a parete e su plastico.

Nella proiezione a parete la narrazione è condotta dal vescovo Paolino da Nola e tratta le tematiche legate all'epoca medievale di Avella, con un approfondimento sulla vita religiosa e politica del territorio. Al centro della sala si trova il fac-simile di un grande libro, sul quale viene proiettata la narrazione inerente alla grotta di San Michele. La narrazione approfondisce la storia della Chiesa di San Michele Arcangelo e della grotta di San Michele, sede di un profondo culto micaelico del territorio.

Sala

4

-

Francesca

de

Avella

Successivamente, all'interno della quarta sala, il visitatore viene a contatto con la figura di Francesca de Avella che, interpretata da un'attrice immortalata con la tecnica del greenscreen e visualizzata su di un monitor 85", narra le memorie della sua famiglia. Seguendo la sua narrazione, sulla parete prendono vita le vicende quattrocentesche del territorio e della famiglia De Avella, grazie a una proiezione emozionale (videomapping a parete).

La narrazione della sala, si apre con la leggenda del principe persiano Cofrao e della bellissima ragazza di nome Bersiglia. Successivamente, il personaggio di Francesca de Avella narra le gesta della sua famiglia e del padre, arrivando a raccontare le sue vicende personali, fino alle ultime sorti del feudo. Dalle parole di Francesca scopriamo quindi diverse storie legate alle vicende quattrocentesche del territorio e gli onori riscossi presso la corte angioina dal padre Rainaldo IV.

Sala

5

-

Dal

'500

all'800

La quinta sala ripercorre la storia del Palazzo Baronale in relazione all'avvicinarsi dei suoi proprietari nel periodo compreso tra il 1500 e il 1800. Colpi di scena, come il mapping che consente l'affaccio sull'immaginario giardino realizzato da Luigi Vanvitelli, intrattengono il visitatore.

Suggestioni sonore rappresentano le voci di differenti personaggi storici che hanno curato la realizzazione e hanno vissuto vicende personali negli ambienti dell'edificio. Di rimando alle loro parole, le proiezioni a parete mostrano l'evoluzione degli arredi nel tempo, a simboleggiare l'evoluzione stilistica e storica di cui il Palazzo è testimonianza. I personaggi storici individuati per la narrazione di tali vicende sono: Girolamo Colonna, Pietro Antonio Spinelli, Ottavio Cataneo, Carlo Doria, Livia Colonna.

Sala

6

-

L'800

Entrando nello spazio successivo, allestito come fosse lo studiolo di un erudito, il dialogo tra personaggi di spicco dell'ottocento, interpretati da attori immortalati con la tecnica del greenscreen e visualizzati a monitor che ricordano antichi quadri, è dedicato alla narrazione delle vicende di quel tempo, dalla prospettiva avellana e più ampiamente italiana. Al fine di ottenere tale risultato, le vicende storiche di cui i personaggi individuati sono protagonisti, vengono inanellate in una sceneggiatura che consente una

narrazione chiara e puntuale. I personaggi storici individuati per rappresentare tutte le sfaccettature dell'epoca storica in oggetto sono i nobili del territorio José María Álvarez de Toledo y Palafox Gonzaga, Ferdinando Alvarez de Toledo y Acuña e personaggi di spicco della cultura e della politica del tempo come Camillo Benso conte di Cavour, Guglielmo Pepe, Matilde Serao, papa Pio IX e Giovan Pietro Vieusseux.

L'esperienza della sala si conclude con un divertissement ottocentesco: una porta digitale "a scomparsa", costituita da un monitor 85", suggerisce l'apertura su un salone da ballo per un piacevole intermezzo musicale.

Tutte le sale del percorso sono arricchite da grafiche a parete e Lightbox retroilluminate, soluzioni allestitivo suggestive e di alto impatto visivo.

Sala 7 - Dal passato ad oggi
L'ultima sala, dotata di poltrone girevoli e visori di Realtà Virtuale, ha il compito di raccordare la narrazione storica al presente per far comprendere al visitatore come l'aspetto attuale della città e le evidenze storiche sul territorio, siano frutto della sua storia secolare.

Sono quattro le tematiche che è possibile riscoprire attraverso la Realtà Virtuale, che grazie alla Computer Grafica e alle riprese con drone VR a 360° permettono di conoscere quattro diversi momenti della storia del territorio:

- Il Rito funebre: Con una ricostruzione in computer grafica di un rito funebre romano, svolto nei pressi di una delle monumentali sepolture presenti in località Casale, vengono rievocati i principali momenti inerenti il rituale e la sepoltura in epoca romana. In particolare è accentuato lo stretto legame ai monumenti funerari della Necropoli monumentale di Avella.
- Il Gladiatore: Questo video ricostruisce in computer grafica uno scontro tra gladiatori all'interno dell'anfiteatro di Avella. Un gladiatore si prepara allo scontro durante il quale potrà guadagnare la sua libertà. Un'esperienza emozionale e introspettiva nel processo di preparazione alla lotta, la vestizione e la scelta delle armi per il combattimento.
- Il Castello: La ricostruzione in computer grafica ripercorre la vita all'interno del Castello di Avella e scene di cavalierato medievale. Una passeggiata notturna nei silenziosi ambienti di un castello, accompagnati dai pensieri di una dama che si prepara a dare in sposa la figlia. Un intermezzo inedito e privato del mondo femminile in epoca antica.
- Volo di drone: Le riprese con drone mostrano la città di oggi, planando sui luoghi più significativi di Avella. Un suggestivo volo sulle principali bellezze naturalistiche e antropiche di Avella, realizzato con le più moderne tecnologie nel campo delle riprese aeree a 360°.

Sala Educational

Al piano terra è invece allestito un percorso immersivo, con tre postazioni di edutainment appositamente studiate per il pubblico più giovane:

- L'archeologo: Nella postazione scava e impara le riproduzioni di alcuni reperti dotati di tag NFC sono poste in una struttura con tavolo touch. Una volta appoggiate sul tavolo touch consentono al visitatore di accedere a contenuti di approfondimento. Attraverso un *monitor touch* si visualizza inoltre un quiz legato alle scoperte archeologiche dell'area avellana.
- Lo storico: Una scrivania touchscreen di grandi dimensioni, consente di esplorare le carte di uno studioso di storia del territorio, riscoprendo grazie ai suoi studi alcune tradizioni territoriali legate al folklore, al cibo e alla moda storica avellana.
- I castelli: Alle pareti della sala due grandi quadri - costituiti da monitor 55" entro cornici in stile - rappresentano i castelli più noti del territorio irpino. Basta passare loro davanti per ascoltare la narrazione degli eventi storici di cui le loro possenti mura furono testimoni.

All'interno della Sala Educational si trova un'area dedicata agli utenti con disabilità (ciechi o ipovedenti) corredata di riproduzioni 3D di alcuni fra i reperti più significativi contenuti nel Museo Archeologico. Le riproduzioni sono dotate di tag NFC che, al momento di appoggio su un tavolo dotato di sensoristica, consentono di ascoltarne le audiodescrizioni.