



La villa romana di Lauro (AV), località San Giovanni del Palco: una proposta di valorizzazione per il museo “Umberto Nobile”

Cristina Ferrigno, Maria Rita Talento

Università degli Studi di Salerno

Il progetto per un nuovo allestimento del Museo “Umberto Nobile”, situato nel Palazzo Pignatelli, si basa su alcune strategie di intervento delineate nella proposta del nuovo Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) per il borgo di Lauro.

L'obiettivo principale è quello di comunicare al pubblico i contenuti storici ed archeologici del Vallo di Lauro, con particolare enfasi sul sito della villa romana di San Giovanni del Palco. Il percorso espositivo del nuovo museo si sviluppa in tre sale, ognuna delle quali è focalizzata su aspetti specifici legati alla storia di Lauro, al suo territorio e ai monumenti riportati alla luce dalla ricerca archeologica. Per garantire un'esperienza soddisfacente ai visitatori, l'allestimento prevede l'uso di pannelli didascalici ed informativi, brochure informative, computer e una Lavagna Interattiva Multimediale (LIM) per attività didattiche e laboratoriali. Inoltre, saranno utilizzati proiettori video per creare un'esperienza immersiva.

Nella prima sala, i visitatori potranno esplorare le vicende storiche e archeologiche del territorio attraverso pannelli illustrativi, mappe topografiche e brevi testi esplicativi.

Inoltre, un totem *touchscreen* permetterà di esplorare una mappa diacronica con i monumenti attuali. Contenuti importanti saranno proiettati su uno schermo e narrati da una figura che rappresenterà l'ingegnere Umberto Nobile in uniforme da esploratore.

La seconda sala svolgerà una funzione principalmente didattica e sarà dotata di un monitor *touchscreen* con una mappa interattiva del sito archeologico di San Giovanni del Palco.

I visitatori potranno seguire un percorso per scoprire gli ambienti della villa e avranno a disposizione postazioni didattiche, una LIM e dei PC. Questo approccio mira a coinvolgere bambini e giovani, agevolando la comprensione dei contenuti storico-archeologici.

Le attività e i laboratori previste saranno suddivisi in base all'età dei partecipanti, con personale preparato anche per il coinvolgimento dei diversamente abili.

La terza sala offrirà un'esperienza immersiva grazie alla realizzazione di una ricostruzione virtuale del Ninfeo, uno degli ambienti più scenografici della villa, mediante l'uso di moderne tecnologie. Proiettori e schermi permetteranno di visualizzare l'intero apparato decorativo, e una voce narrante con sottotitoli fornirà informazioni generali. Il suono dell'acqua e della musica contribuirà a creare un'atmosfera suggestiva, e sovrapposizioni e proiezioni permetteranno ai visitatori di osservare sia l'aspetto attuale degli ambienti che la loro ricostruzione virtuale (per i contenuti storico-archeologici si rimanda a Johannowsky, Laforgia 1983).

La creazione di un progetto sostenibile ha inizio con la progettazione di un logo in grado di rappresentare visivamente l'identità del museo. La scelta di utilizzare le foglie di alloro nella grafica mira a stabilire un collegamento con il nome del borgo stesso.

Il museo sarà attivo nella gestione sia delle attività interne che di quelle esterne, compresi i servizi di caffetteria e *bookshop*. Inoltre, verranno allestite sale aggiuntive oltre alle aree espositive, tra cui un'area di accoglienza e una sala conferenze.

Nell'ambito delle iniziative di comunicazione, accanto alle strategie tradizionali con l'utilizzo dei *mass media* e dei canali di distribuzione, è prevista la creazione di un sito web e l'attivazione su diverse piattaforme di *social media*.

Il Palazzo Pignatelli, alla luce delle nuove proposte, può diventare un punto di riferimento per tutte le fasce d'età e l'elemento chiave di un mosaico culturale più ampio, interconnesso con altre iniziative presenti in Irpinia. Questo edificio può fungere da fulcro per la rigenerazione culturale e sociale del comune. Tra gli obiettivi del progetto vi è soprattutto quello di stimolare l'interesse sia dei turisti abituali che di quelli occasionali, con particolare attenzione sia ai giovani di oggi che a quelli di domani.

Solo attraverso la creazione di un'offerta unica che sfrutti il turismo, la cultura, la bellezza naturale e le caratteristiche peculiari del territorio, sarà possibile consolidare il borgo di Lauro come una destinazione di grande valore.



Fig. 1 - Palazzo Pignatelli sede del Museo “Umberto Nobile” con l'indicazione delle attuali sale del museo (in verde) e delle sale ipotizzate per l'allestimento (in viola) sulla planimetria (da <https://www.museonobile.it/>).

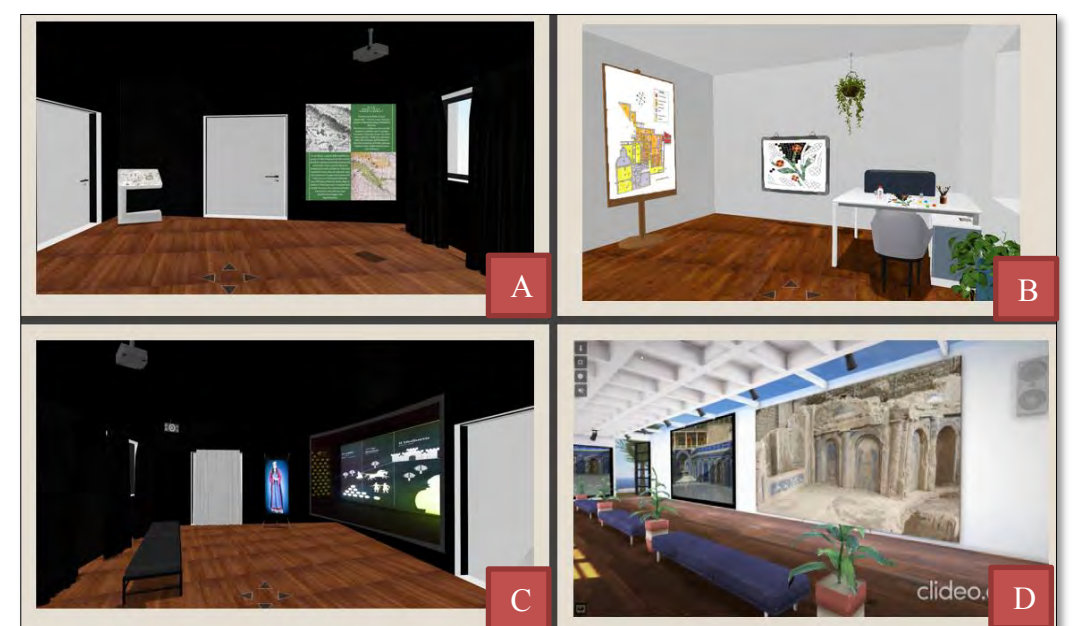


Fig. 2 - Ricostruzione virtuale dell'allestimento: a, c) sala 1 dedicata al territorio e alla storia del Vallo di Lauro; b) sala 2 destinata all'area didattica; d) sala 3 destinata alla mostra virtuale sul Ninfeo della villa (elab. C. Ferrigno, M.R. Talento).

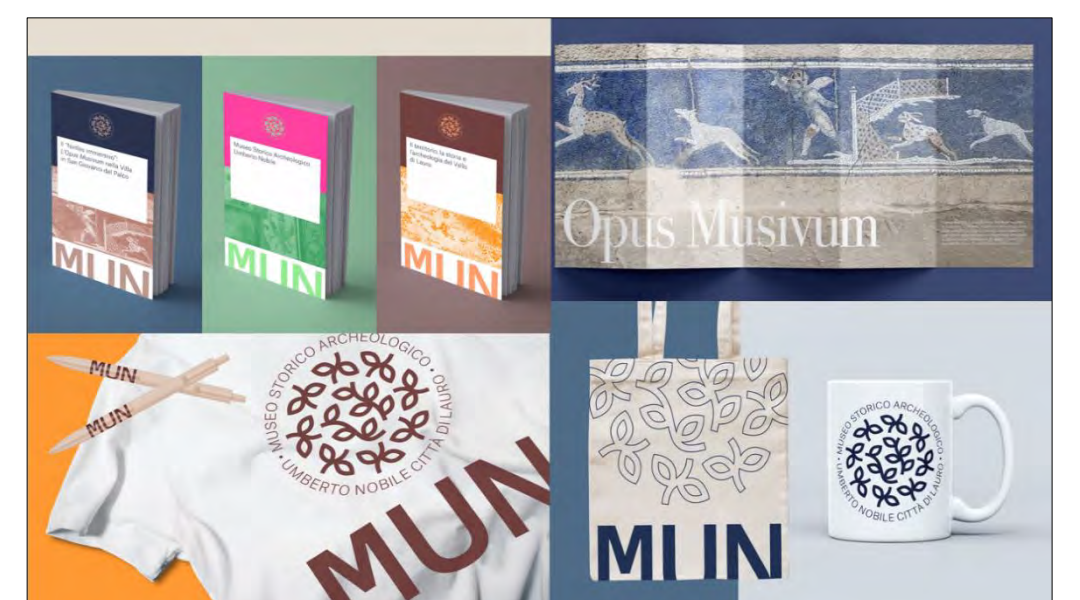


Fig. 3 - Il merchandising. Alcuni esempi di oggetti in vendita al bookshop: libri sulla storia locale e sul territorio, brochure, maglietta, penne, shopper di tela e tazza (elab. C. Ferrigno, M.R. Talento).

BIBLIOGRAFIA

Johannowsky W., Laforgia E. 1983, *Ricerche preliminari nel Vallo di Lauro*, Palma Campania.