



## **REALIZZAZIONE DEL MUSEO DELLA FALCONERIA DELLA CITTA' DI MELFI - MIFAM**

### **PROGETTO PRELIMIMARE**

PROGETTO : FEELROUGE WORLD WIDE SHOWS  
CASTAGNA RAVELLI ASSOCIATI  
PROF.SSA ANNALaura TROMBETTI

PRESENTAZIONE : LUGLIO 2019



## **SINOSSI**

un museo fra terra e cielo per celebrare la falconeria tra arte e cultura.

uno spazio multimediale, che integri tecnologie d'avanguardia in grado di raccontare, sorprendere ed emozionare.

l'obiettivo del museo sarà rendere lo spettatore parte dell'esperienza attraverso un approccio immersivo, poetico e altamente tecnologico.

## **DESCRIZIONE DEL PERCORSO**

il percorso museale si snoda attraverso le otto sale destinate al progetto partendo dalla metafora della favola, attraversando fauna e territorio, strumenti e metodi, la storia dell'arte, l'immaginario popolare per giungere all'eredità di Federico II. il percorso si conclude con un'esperienza virtuale denominata "volo della mente" immedesimandosi nel falco stesso.

## **GLI AMBIENTI**

### **sala 1 / la favola**

la favola come viatico per l'esperienza

il primo passo verso il tema della falconeria, e' una stanza immersiva le cui pareti raccontano la storia di una principessa e del suo falco.

attraverso un linguaggio illustrato, tra immagini storiche e animazioni ispirate al mood del teatro delle ombre, lo spettatore verterà avvolto dal racconto e della magia della voce narrante.

### **sala 2 / prede e predatori**

l'ordine naturale diventa un'installazione.

l'eterna relazione tra prede e predatori viene tradotta in una stanza riflettente sulle cui pareti vengono raffigurati paesaggi e il territorio.

al centro, i modelli fisici degli animali realizzati con finitura monocroma, costituiscono il punto nevralgico dell'installazione:  
su di loro svetta il falco.

Con ritmo costante, ogni quattro minuti circa lo spettatore assisterà ad una sintesi luminosa e sonora della picchiata del falco.



### **sala 3 / popoli cacciatori**

un giro del mondo attraverso gli occhi delle persone

un globo interattivo emerge al centro dellastanza raccontando le aree geografiche nelle quali si e' sviluppata la falconeria.

mentre le info grafiche sul mappamondo illustrano i luoghi e le zone di interesse, l'enorme sfera sospesa nel cielo proietta le immagini dei volti, dei costumi e dei luoghi dei popoli cacciatori.

sul perimetro della stanza alcuni costumi selezionati tra passato, presente e futuro diventano oggetti di curiosita' e meraviglia.

### **sala 4 / la falconeria**

gli strumenti e le immagini di una disciplina millenaria una stanza nella quale vengono evocate le tecniche, gli strumenti e i soggetti della disciplina della falconeria, pareti istoriate con immagini vintage, si illuminano progressivamente dando vita agli elementi più rilevanti.

Alcuni modelli fisici dei soggetti fluttuano al centro.

### **sala 5 / l'iconografia del falco**

Una campionatura eterogena, di riferimenti visivi, tra immagini, video e oggetti reali, raccontano l'identità del falco nella cultura popolare tra passato e contemporaneità.

### **sala 6 / incontro con Federico II**

L'ologramma di Federico II racconta ai visitatori l'arte della falconeria

### **sala 7 / Federico II , il falconiere Legislatore**

Gli spettatori potranno sostare nella stanza osservando il mapping della grande orografia sospesa, dalla stessa prospettiva del falco. Adagiati su comode sedute riferibili a nuvole, o approfondire sulle pareti istoriate, la costituzione di Melfi e il " De arte venandi cum avibus" compilato da Federico II, il falconiere.

### **sala 8 / il volo della mente**

L'esperienza del volo del falco, attraverso la realtà virtuale, in uno spazio immersivo amplificato da grandi specchi, disposti sul perimetro della stanza.

### **aule didattiche**

Al piano terra le stanze verranno dedicate all'esperienza didattica per le scuole e gruppi organizzati. Laboratori e workshop adatti a diverse fasce di età, approfondiranno la storia del volo, il mito, l'arte, attraverso un approccio scientifico.



## STIMA PRELIMINARE DEI COSTI DI REALIZZAZIONE DELL'OPERA

Nel seguito si riporta anche una preliminare analisi dei costi che si basa sull'idea di massima sopra illustrata. Vista la natura del presente documento, è opportuno chiarire che l'analisi dei costi sotto riportata è da intendersi come riferimento economico di fattibilità di massima, suscettibile di ampie variazioni anche a seconda dello sviluppo dei successivi livelli progettuali, della redazione di appositi capitolati tecnici e dei relativi computi metrici estimativi, non oggetto del livello progettuale esposto nel presente documento.

Tuttavia, al fine di fornire comunque un'idea di massima dei costi realizzativi, si è scelto di considerare solo alcune tipologie di materiali ed i vari funzionamenti delle installazioni, così come nel seguito illustrato.

## QUADRO ECONOMICO

categoria	Importo	IVA	Note
Contenuti	Euro 195.000	Euro 64.900	Sviluppo e produzione, incluso media e software
Allestimento	Euro 351.000	Euro 99.000	Produzione e montaggio
Audio video e luci	Euro 468.000	Euro 132.000	Fornitura e posa delle tecnologie inclusi cablaggi
<b>TOTALE</b>	<b>Euro 1.014.000</b>	<b>Euro 295.900</b>	