

AVATAR OLOGRAFICO, MULTIPROIEZIONE IMMERSIVA, OGGETTI NARRANTI E TAVOLI MULTITOUCH: SOLUZIONI MODULARI E REPLICABILI PER CONTESTI ESPOSITIVI E SEDI MUSEALI



LE PROPOSTE DI
SPACE S.P.A.
PER CONIUGARE
NARRAZIONE,
INTERAZIONE
E IMMERSIVITÀ

A cura di Space S.p.A

L'allestimento degli spazi culturali e turistici richiede oggi una progettazione di spazi fruitivi che sappia integrare apparati didascalici tradizionali con sistemi espositivi immersivi ed ambienti intelligenti; soluzioni interattive con applicazioni di *welcome* e approfondimento, superfici *touch*, proiezioni 3D, videowall, audio-video, guide e *app* per smartphone.

Un vantaggio per le strutture espositive è l'integrazione delle più moderne tecnologie in *exhibit* modulari, che possono adattarsi a contesti allestitivi diversi, valorizzando le vere unicità che ogni progetto culturale possiede, rendendolo prezioso e capace di emozionare. Ecco una selezione di alcuni di questi prodotti replicabili, idee cui viene facile ispirarsi, proposte oggi anche sul Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione.

L'AVATAR OLOGRAFICO

Un'apparizione impalpabile, una presenza a metà tra realtà e illusione: è l'avatar olografico, la proiezione di un personaggio tridimensionale a dimensioni reali che narra la propria storia intrecciata alle vicende del luogo.

Un exhibit multimediale particolarmente indicato in ambienti di comunicazione museale, di divulgazione scientifica o turistica.

L'avatar può essere l'antico signore abitante del castello, un personaggio dell'antichità, un archeologo contemporaneo o un prigioniero rinchiuso all'interno di una cella: un attore dà vita al personaggio, ideato completo di costume e accessori. Vengono effettuate riprese video per creare l'avatar, poi retroproiettato su schermo olografico, inserito lungo il percorso di visita per suggerire approfondimenti o raccontare storie legate al luogo visitato. La proiezione si attiva grazie ad un elemento scenografico posto lungo il percorso di visita, come un pulsante inserito all'interno di un oggetto, oppure in maniera passiva attraverso un sensore di presenza.



La soluzione espositiva è visitabile presso:

Castello dei Vicari di Lari (PI): l'avatar del Vicario racconta la storia del vicariato in Toscana; l'avatar dell'archeologo narra le origini etrusche da una nicchia nascosta nei sotterranei del Castello; l'avatar del carcerato, rinchiuso dentro la cella e osservabile da una finestrella, racconta la storia della sua prigionia; l'avatar dell'Avvocato contemporaneo, racconta le differenze nell'amministrazione della Legge dal Vicariato ad oggi (Fig.1).

Mostra itinerante "Majella: Domus Christi, Domus Naturae", attualmente in riallestimento nella sede del Parco Nazionale della Majella: l'avatar di un monaco racconta la vita quotidiana di una comunità monastica all'interno di un eremo.

Museo Archeologico della città di Vercelli: l'avatar di Apollo narra i tempi in cui veniva venerato nell'antica Vercellae abitata dai Romani.



MULTIPROIEZIONE IMMERSIVA

Di grande impatto emotivo, la multiproiezione video è un elemento centrale all'interno di un percorso di visita multimediale: musica, suoni, effetti speciali e animazioni trasportano lo spettatore in una realtà immersiva. L'effetto emozionale risulta particolarmente efficace per coinvolgere nel racconto o nelle evocazioni della storia di un luogo con un potenziale di attrattività turistica.

Concepito come uno spettacolo video-sonoro, lo spazio ideale per queste proiezioni è un'arena circolare, dove il pubblico si sente avvolto e trasportato in un viaggio nel tempo e nello spazio.

Il video immersivo racconta la storia di un luogo sin dalle sue origini, mostrandone i cambiamenti e le trasformazioni in epoche passate; può utilizzare un personaggio guida - una figura simbolo, un testimonial, un personaggio immaginario - che accompagnerà la narrazione citando episodi o aneddoti.

L'arena ideale è quella con una proiezione a 180° su superficie semicircolare, con un software che consente l'allineamento e la sincronizzazione delle immagini trasmesse da più videoproiettori contemporaneamente. Un impianto audio multicanale si adegua allo spazio per una resa del suono ottimale.

La soluzione espositiva è visitabile presso:

Museo del Carnevale di Sciacca (AG): una multiproiezione su superficie semicircolare a 180° evoca l'euforia della preparazione, dei cortei e delle sfilate dello storico carnevale siciliano.

Spazio multimediale "Nel Cerchio dell'Arte", presso Centro Culturale Trevi (Bolzano): una multiproiezione a 360° avvolge il pubblico e lo trasporta in un viaggio a ritroso nella storia dell'arte attraverso due videoanimazioni, una per gli over 15 anni ed una per i più piccoli, dove Baba, un avatar bambina dell'età preistorica, accompagna il viaggio.

Centro visitatori del Parco Archeologico di Classe, Ravenna: multiproiezione su 15 metri di parete e a pavimento che ripercorre la storia di Classe. Su una colonna è proiettato l'avatar di Aureliano, figlio di mercanti e abitante di Classe, che fa rivivere ai visitatori i principali eventi storici dell'epoca, che fecero di Classe uno strategico porto commerciale (Fig.2).

Museo A Come Ambiente, Torino: l'ascensore degli abissi rappresenta una multiproiezione su una superficie cilindrica, un viaggio emozionale nelle profondità marine del nostro pianeta, fino agli abissi degli oceani.

La soluzione espositiva è visitabile presso:

Museo della Memoria Locale di Cerreto Guidi (FI): gli oggetti narranti sono alcuni simboli che rievocano la tradizione contadina e artigiana del luogo, come la “nassa”, il “cappelotto” (rivestimento superiore intrecciato della damigiana), gli “stampi” (ricostruzioni di uccelli acquatici che venivano fatte per attirare gli animali del padule e farli posare in un determinato punto). (Fig. 3).

Port Center di Livorno: una grande multiproiezione a parete viene attivata da oggetti che rappresentano le diverse categorie merceologiche che possono essere trasportate via mare, trasmettendo video descrittivi diversi (Fig.3).

Mostra itinerante “Majella: Domus Christi, Domus Naturae”, attualmente in riallestimento nella sede del Parco Nazionale della Majella: collocando gli oggetti simbolici della campana, della candela e della bibbia, sul lettore, è possibile avviare delle video proiezioni tematiche sulla vita eremitica.

OGGETTI NARRANTI

Gli oggetti narranti sono simboli o manufatti della collezione museale che raccontano la propria storia, attivando suggestivi contributi multimediali. Grazie all'interazione con questi oggetti, si possono approfondire tematismi specifici.

Vengono ideate, disegnate e realizzate alcune riproduzioni di oggetti in materiali leggeri (legno o resine) con cui l'utente interagisce: libri, cartoline raffiguranti località o argomenti relativi ad un tematismo museale o scientifico da approfondire. L'oggetto è dotato di un *tag rfid*: una volta appoggiato su un'apposita superficie sensorizzata (che integra un lettore di tag), si attiva un contributo audiovisivo su un monitor o una videoproiezione.

In ambito museale, le ricostruzioni simboliche di reperti o di oggetti, legati al tema da raccontare, semplificano l'intermediazione tra il visitatore e l'applicativo informatico.

La soluzione espositiva è visitabile presso:

Museo Archeologico sull'isola di Torcello (VE): il tavolo interattivo *multitouch* di Torcello ha una particolare funzione didattica, e consente di interagire simultaneamente ed accedere ai contenuti di tre percorsi tematici: le tecniche artistiche, il culto religioso, guardare il museo. Luci e audio variano in base ai contenuti selezionati.

Port Center di Livorno: dall'ortofoto del Porto di Livorno (una grande immagine fotografica dall'alto), è possibile navigare su *hotspot* interattivi puntuali, che aprono schede descrittive della specifica area del porto (Fig.4).

Castello dei Vicari di Lari (PI): il tavolo *multitouch* consente l'esplorazione della linea del tempo, alla scoperta della storia del Castello dei Vicari e delle colline pisane dalla Preistoria all'Età Romana, si passa, interagendo con le tante postazioni multimediali, attraverso il Medioevo, il Rinascimento e l'Unità d'Italia, fino ad arrivare all'età Moderna e Contemporanea.

TAVOLO MULTITOUCH

Un ampio schermo multitouch trasforma un tavolo in un'esperienza interattiva: al tocco si aprono contributi multimediali come giochi, video, schede di approfondimento, materiale didattico e di divulgazione.

Sui tavoli interattivi *multitouch* sono accessibili diverse applicazioni: si possono scegliere nell'area didattica giochi, puzzle, indovinelli, quiz, e in quella di approfondimento, schede su reperti museali, gallerie di immagini, *timeline* per conoscere la storia del luogo attraverso i secoli.

I contenuti possono essere attivati anche da più utenti contemporaneamente, disposti anche ai lati opposti del tavolo, con l'apertura simultanea di varie schede.



PAROLE CHIAVE

MUSEI; ALLESTIMENTI; TECNOLOGIE IMMERSIVE



AUTORE

A CURA DI SPACE S.P.A.
VIA TORELLI, 24
59100 PRATO
WWW.SPACESPA.IT