

MUS.A

Idea di progetto

MUSEO DELL'ANIMA

IL PAESAGGIO CULTURALE DI CIVITA DI BAGNOREGIO

ABSTRACT

Quello che vogliamo creare con la realizzazione del Progetto MUS.A è una struttura che, nonostante sia accessoria, diventi fondamentale per la completezza della visita per chi sceglie di trascorrere qualche ora o qualche giorno nel borgo di Civita di Bagnoregio.

L'obiettivo è rendere attrattivo l'attuale Museo Geologico e delle Frane che, pur essendo argomento fortemente legato alla fragile e incerta natura di Civita, ha bisogno di andare oltre la semplice scienza, oltre la fisica. Ha bisogno di raccontare l'anima di un luogo così piccolo per dimensioni ma tanto grande per vissuto.

La bellezza di questo posto è nella forza della gente che lo ha popolato, di coloro che lo hanno abbandonato, di coloro che hanno resistito e di chi continua ogni giorno a varcarne la porta, fosse anche solo per curiosare.

SISTEMA COORDINATO

LA COMUNICAZIONE,
STRUMENTO DI APPRENDIMENTO

Dal punto di vista percettivo, la progettazione di un sistema comunicativo coordinato è un elemento fortemente migliorativo nel rapporto tra pubblico e contenuti museali. Consente al visitatore di avere una visione d'insieme omogenea, di intuire le azioni da fare per attivare il proprio processo di apprendimento.

Egli, immerso in determinati contesti, "costruisce" il significato di ciò che vede e ascolta, influenzato dal modo in cui tutto questo gli viene comunicato.

Realizzare un'immagine coordinata forte che riesca a trasmettere i suoi valori fondanti diventa fondamentale per il successo del museo.

Sarà altrettanto importante gestire tutte le operazioni di comunicazione con cui il museo entra in relazione con il mondo esterno, si racconta, e si relaziona con i possibili utenti stimolandone l'interesse e costruendosi una reputazione.

SISTEMA UNICO DI GESTIONE

SISTEMA UNICO
DI GESTIONE BIGLIETTERIA
E DATI RELATIVI AL PUBBLICO

La biglietteria dovrà essere dotata di un software proprietario di gestione interconnesso alla rete biglietterie e alla rete Casa Civita. Da prevedere un totem per biglietto automatico fuori dall'area shop e in prossimità dello schermo. I varchi d'ingresso automatizzati verranno collocati al primo piano.

Sarebbe importante instaurare un rapporto di scambio e di conoscenza tra la struttura museale e il pubblico. Ciò sarà possibile grazie ad una serie di informazioni che i visitatori, o potenziali, potranno trasferire tramite appositi device collocati lungo il percorso.

INGRESSO MUSEO

ESTERNO DI PALAZZO ALEMANNI



Striscioni verticali con la comunicazione visiva del MUS.A, visibili dalla porta di ingresso di Civita, Porta Santa Maria, aiuteranno i visitatori a comprendere che lì è presente una struttura museale.

Inoltre verrà installata una targa in materiale trasparente adatto ad ambienti esterni, di buone dimensioni, con logo del museo e descrizione.

Un buon sistema di illuminazione renderà visibile la comunicazione anche di notte, così da incuriosire il turista che pernotta a Civita nelle eventuali passeggiate serali. Conferirà al museo anche un aspetto curato e istituzionale.

Progetto TDA: Pannellazione delle finestre del primo piano con immagini di personaggi affacciati legati all'esposizione, così da creare interesse in chi si trova sulla piazza. Adeguamento del sistema di illuminazione per rendere visibili le singole figure anche di notte.

PIANO TERRA

INGRESSO AL MUSEO, SHOP

L'ingresso del museo sarà la porta vetrata, customizzata con il logo e gli elementi dell'immagine coordinata. A sinistra il bagno del museo. A destra l'area shop, all'interno del quale andranno creati uno spazio biglietteria e una cassa per l'acquisto dei souvenir. Le pareti dovranno essere utilizzate per tutta la loro altezza, sfruttando al massimo lo spazio, come luogo d'esposizione merce. Sarà inoltre necessario predisporre una saracinesca di chiusura dello shop.



Superata la porta a vetro gli utenti si troveranno davanti un grande schermo che manderà un video promozionale del museo (andranno realizzate almeno due versioni: una canonica e una da mandare in caso di visita delle scuole o gruppi di bambini).

Un totem fuori dall'area shop e in prossimità dello schermo, permetterà di acquistare il biglietto d'ingresso in maniera del tutto autonoma. I varchi d'ingresso automatizzato, con controllo elettronico del biglietto, verranno collocati al primo piano, poco prima della porta d'ingresso della prima sala espositiva.

Progetto TDA: Installazione di una seconda isola desk strutturata con scaffali e, nella parte superiore, la proiezione di ologrammi raffiguranti i principali attrattori dei luoghi del progetto. Questa azione di promozione continua con delle scaffalature, nella parte inferiore, che ospiteranno oggetti e prodotti degli stessi territori. Installazione di un altro maxi schermo modulare che va ad amplificare l'efficacia di quello già presente. Sulle scale una serie di schermi verticali fungeranno da link alle varie aree del progetto.

PRIMO PIANO

SCHIZZI SU PIANTA

PRIMO PIANO



PRIMO PIANO

SALA 01 - RESILIENZA



RESILIENZA

Rapporto uomo - natura

Sala immersiva in cui si racconterà l'incontro tra uomo e natura e la loro reciproca azione che ha portato alla genesi di Civita così come la conosciamo. Legame tra terra e cielo, quindi anche dimensione dello spirito, rappresentato dalla parola di San Bonaventura da Bagnoregio.

Il visitatore sarà accolto da una stanza buia. A pavimento una grande foto di Civita e della Valle dei Calanchi vista dall'alto darà la sensazione di essere sospesi sopra il paesaggio.

Il soffitto sarà un cielo di fotografie delle persone del territorio. In entrambi i casi l'utilizzo dell'illuminazione conferirà la giusta atmosfera, creando giochi di luci e ombre.

La stanza non dovrà avere spigoli vivi, ma forme morbide.

Sulle pareti bianche, scorrendo dal basso verso l'alto, parola dopo parola, una frase di San Bonaventura da Bagnoregio. Collegamento tra cielo e terra, tra uomo e natura, spirito della resilienza che ha permesso a questo territorio di esistere ancora.

Progetto TDA: La scritta di San Bonaventura che diventa illuminata, compare progressivamente dal basso verso l'alto, come fosse una scrittura. Le immagini a pavimento e a soffitto si animano (sostituzione delle foto con pannelli video).

PRIMO PIANO

SALA 02 - STAR



Star

In questa stanza si racconterà la dimensione internazionale di Civita come luogo di ispirazione. Rimarrà la dedica ad Astra Zarina e al suo lavoro di scoperta e internazionalizzazione del borgo.

Si cercherà di ottimizzare gli ambienti, grazie all'utilizzo di pannelli autoportanti, per fare spazio anche alla dimensione cinematografica e ai volti noti legati a Civita.

Progetto TDA: Aumentare e migliorare i contributi di contenuto.

PRIMO PIANO

SALA 03 - ELEFANTE ANTICO



Elefante antico

Qui verrà raccontata l'anima antica del territorio, che continua a vivere nel presente. Perché in questa terra il tempo e lo spazio sono piegati da una magia che cristallizza tutto rendendolo eterno ed effimero.

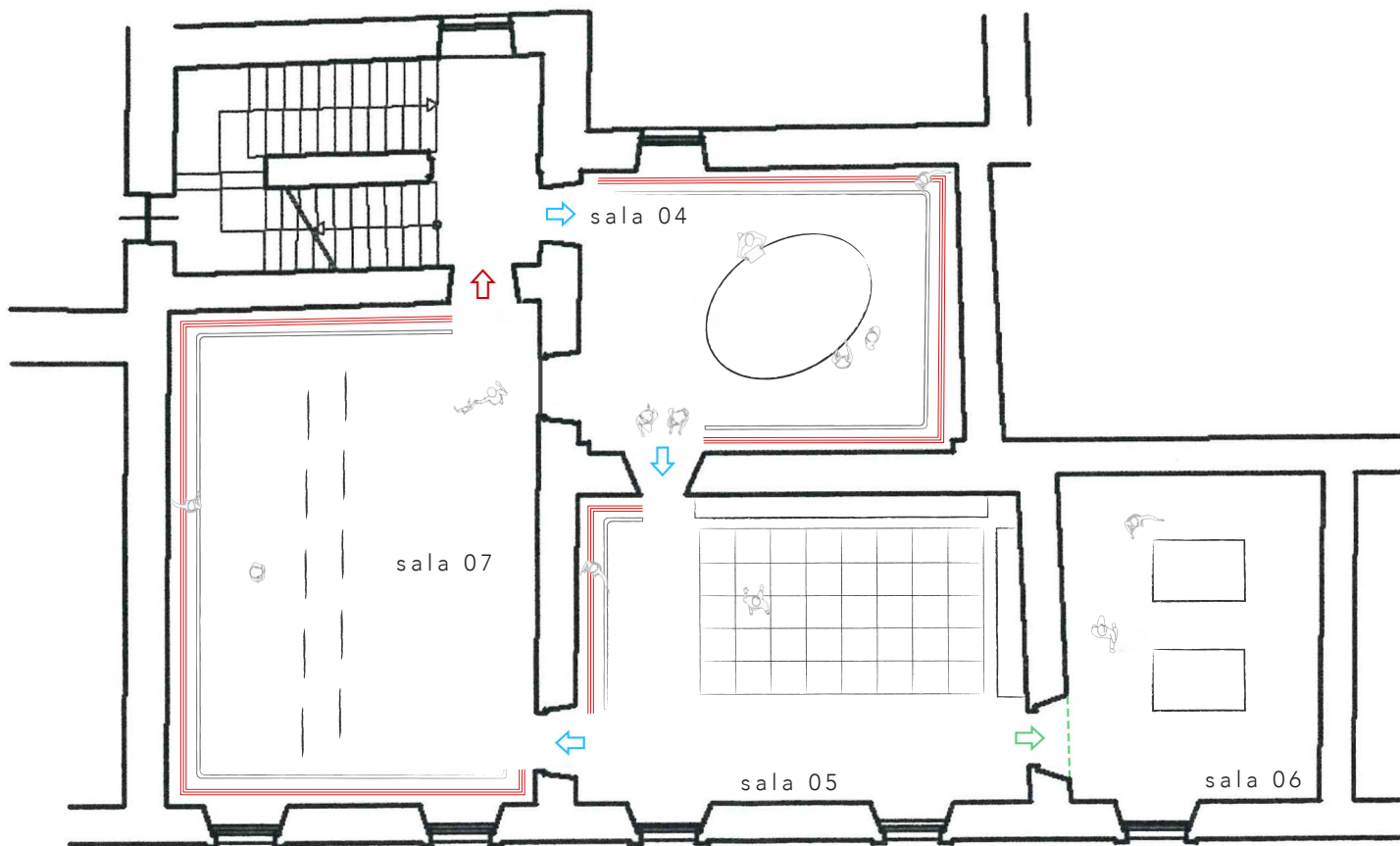
Sulle pareti una pannellatura con sfondo che riprodurrà l'ambiente originario in cui ha vissuto l'*elephans antiquus* che si muoverà, sottoforma di ologramma, nella stanza (in alternativa: nella parete opposta un proiettore che riproduce l'elefante in movimento sulla parete decorata).

Sulle pareti libere saranno installate alcune foto dello scavo di Castel Cellesi.

SECONDO PIANO

SCHIZZI SU PIANTA

SECONDO PIANO



SECONDO PIANO

SALA 04 - GEOLOGIA E FRANE

Geologia e frane

Al centro della stanza una riproduzione in scala di Civita di Bagnoregio mostrerà le frane che si sono registrate nei secoli. Grazie ad elementi luminosi che si attiveranno premendo dei bottoni accompagnati da data e breve spiegazione, il visitatore potrà interagire fisicamente e prendere visione dei vari crolli che hanno interessato Civita nel corso degli anni.

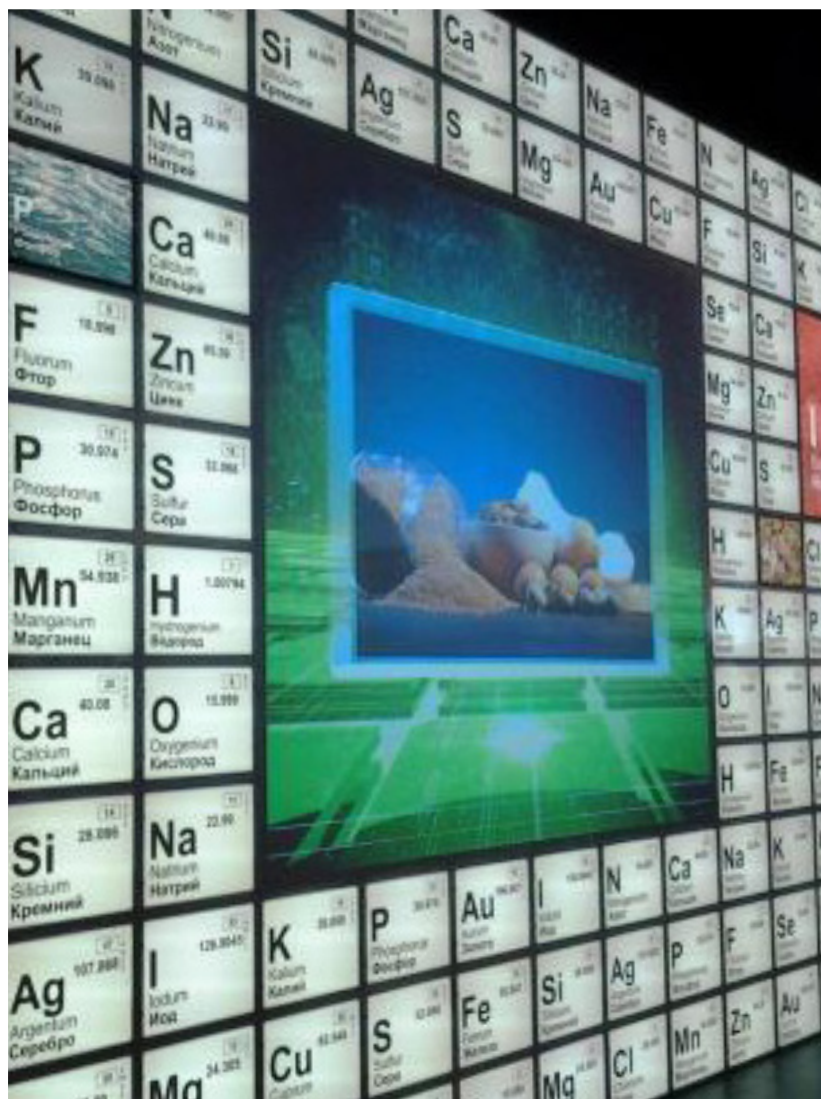
Sulle pareti circostanti pannellature in grado di spiegare in maniera semplice e completa ogni aspetto geologico proprio del terreno fragile di Civita.

Progetto TDA: Realizzazione di un grande ologramma di Civita che racconterà i crolli.



SECONDO PIANO

SALA 05 - FOSSILI



Fossili

Una gigantesca tavola di Mendeleev occuperà la parete più grande. Una parete retroilluminata che racconterà i fossili, le ere, e la formazione della vita sulla terra.

Il pavimento potrà essere attrezzato per contenere materiali espositivi, sulla quale ci si può camminare sopra e creare connessioni con gli elementi espositivi presenti sulle pareti.

Progetto TDA: Inserire un gaming utilizzando le due pareti verticali, ma anche il pavimento contenente materiali espositivi, rendendolo sensibile alla pressione dei piedi e aggiungendo segnali luminosi.

SECONDO PIANO

SALA 06 - FOSSILI



Fossili

I fossili più grandi e interessanti scenderanno dall'alto e saranno circondati da pannelli che avranno il ruolo di immergere il visitatore in un ambiente marino. Questo per ricordare le antiche origini del territorio: una volta la Valle dei Calanchi era completamente sommersa sotto il livello del mare.

*Progetto TDA: Sala con postazione realtà aumentata.
Volo su Civita (idea: il filmato potrebbe partire da scene sott'acqua fino ad arrivare ai giorni nostri).*

SECONDO PIANO

SALA 07 - PEOPLE



People

I racconti della Valle dei Calanchi rivivranno nella narrazione degli abitanti. Delle docce parlanti attiveranno le storie al momento in cui il visitatore si posizionerà nei punti indicati.

In questa sezione si racconterà la vita del borgo, tra la fatica, le gioie e i dolori. Una millenaria avventura che è scritta nei segni delle rocce ma anche nei tratti umani, nei visi e nei solchi lasciati nel tempo dalle parole. Una sala completamente buia illuminata solo dalle luci dei pannelli video.

Sulle pareti immagini molto grandi retroilluminate della Tonna, di eventi e fatti umani.

Progetto TDA: Implementazione con più postazioni di racconto (anche relative alle Fornaci di Vetriolo)

VISITA PER PERSONE DIVERSAMENTE ABILI

LA TECNOLOGIA AL SERVIZIO DI TUTTI



Il museo non è solo un luogo dove esporre opere, ma deve essere fusione di tutta una serie di servizi e funzioni.

Uno degli aspetti più nobili che ogni museo dovrebbe possedere è l'accessibilità.

Essere accessibile significa tendere la mano verso chi non possiede tutti i mezzi per una visita in totale autonomia. Pensiamo a tutti coloro che, a causa di una disabilità fisica, ne rimarrebbero tagliati fuori.

Così il MUS.A, facendo dell'esperienza il suo punto forte, si ripropone di costruire un percorso pensato per gli ipovedenti e uno spazio dedicato alle persone con disabilità motorie.

Un cammino che ciascuno di loro potrà seguire in totale autonomia, permettendogli di godersi a pieno l'esperienza, con i propri tempi e interessi rispetto agli argomenti trattati.

VISITA PER PERSONE DIVERSAMENTE ABILI

VISITA PER IPOVEDENTI: UN FILO ROSSO CHE ATTRAVERSA IL MUSEO

La sfida è rendere possibile la visita di luoghi fortemente legati all'uso dei sensi, primo fra tutti la vista, anche a chi della vista è costretto a fare a meno.

Per rendere tutto ciò reale sarà necessario, a seguito di un attento studio sul mondo dei non vedenti, creare un percorso che permetta loro di portare a termine il giro in totale autonomia.

Verrà utilizzata una pavimentazione speciale in rilievo, un corrimano che riporta testi in linguaggio braille e docce audio a supporto dei vari racconti.

Un ruolo fondamentale avranno i racconti e il modo in cui saranno strutturati. Dovranno essere incisivi e tali da "rapire" l'attenzione dell'ascoltatore.

Le scale saranno messe in sicurezza per permettere ai non vedenti di salire senza alcun pericolo.

sala 1. Il museo sarà così caratterizzato da una sorta di filo rosso che inizia dalla prima sala con un grande cerchio rosso posto sulla parete di ingresso nella quale, attraverso il tatto, il visitatore potrà "visualizzare" il primo contenuto.

sala 2. I non vedenti continueranno la visita seguendo la segnaletica a pavimento entrando così nella stanza seguente. Qui i contenuti cambieranno periodicamente. Attraverso il testo presente sul corrimano e le docce audio a soffitto verrà loro narrata la parte internazionale del borgo.

sala 3. Questa sala, concepita come fortemente immersiva, verrà resa fruibile anche dai non vedenti non solo attraverso i testi e le spiegazioni, ma soprattutto attraverso la riproduzione audio di suoni ambientali e animali legati al periodo in cui su questi territori erano presenti creature come l'*elephans antiquus*.

sala 4. Anche al secondo piano del museo i non vedenti potranno continuare la loro visita in autonomia. In questa sala, seguendo il racconto scritto sul corrimano, acquisteranno consapevolezza della fragilità di Civita, le frane e la geologia.

sala 5. I non vedenti, non potendo partecipare al gioco in maniera attiva, potranno sostare lungo il percorso a loro dedicato, leggendo sul corrimano il racconto in linguaggio braille. La presenza di docce audio a soffitto completerà l'esperienza con spiegazioni e suoni.

sala 7. Gli allestimenti di questa sala si concentreranno nella parte centrale della stanza lasciando le pareti libere per far continuare la visita ai non vedenti. I racconti dei personaggi potranno essere tradotti in linguaggio braille e trasferiti sul corrimano che indica il giusto percorso e li accompagnerà all'uscita.

VISITA PER PERSONE DIVERSAMENTE ABILI

VISITA PER PERSONE CON DISABILITÀ MOTORIE

Al piano terra sarà ricavato, grazie ad una pannellatura in cartongesso, uno spazio dedicato alla visita virtuale del museo per le persone con disabilità motorie.

Non potendo intervenire sulla struttura del palazzo per eliminare le barriere architettoniche si utilizzerà la tecnologia per sviluppare una

visita virtuale completa.

Saranno quindi installate delle postazioni a piano terra che garantiranno la riservatezza utile per godersi la visita.

