

AMBIENTI SENSIBILI

letizia bollini



Il digitale è entrato rapidamente nel mondo dei beni culturali: molti musei propongono la propria vetrina sul web già dagli anni Novanta, a volte in modo didascalico come puro posizionamento, altre con progetti simulativi dello spazio museale e una corrispondenza tra fisico e virtuale; altre ancora con mezzi di rappresentazione o di simulazione 3D (VRLM o QuickTime VR). Nella prima generazione lo sforzo era mimetico e simulativo, mentre le attua-

li potenzialità ostensive spaziali (prima ancora che tridimensionali) hanno aperto nuovi scenari che sovrascrivono, per linguaggi e percorsi, la tradizionale visita all'interno del contenitore espositivo.

Il digitale esce dal suo ruolo di elezione (la rete) per entrare nella realtà dello spazio e plasmarla secondo logiche ibride, tra teatralizzazione dell'informazione e attivazione prossemica ed emozionale; pervadendo e sovrapponendosi allo spazio reale, come un layer di conoscenza: è la manipolazione diretta del virtuale in cui, per interrogare l'oggetto fisico, si interaggisce con uno spazio concettuale.

CanalView. Venezia dall'acqua, piattaforma interattiva per visite virtuali.

Progetto: Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon, Alvise e Rabitti Giovanni Rosa.

Produzione: NuovoStudio Factory, Officine Panottiche, gruppo Wetoo, 2009

CanalView. Venice From the Water, interactive platform for virtual visits.

Designed by Marco Luitprandi, Chiara Masiero Sgrinzatto, Luca-Nicolò Vascon, Alvise Rabitti and Giovanni Rosa.

Produced by Nuovo Studio Factory, Officine Panottiche, Wetoo Group, 2009

SENSITIVE ENVIRONMENTS

The digital dimension has wasted no time in making its impact felt in the cultural heritage. Many museums have been providing a web-based taste of what they have to offer since back in the nineties: sometimes, this has been no more than a mere exercise in positioning, while others have created simulations of their interiors, achieving a degree of correspondence between the physical and virtual dimensions, and others again have used 3D representation and simulation media (such as VRLM or QuickTime VR). In the first generation of such projects, the focus was on blending in and simulating, while today's potential for spatial (even before 3D) ostentation has opened the way to new scenarios, whose languages and approaches overwrite the conventional visit to a container of culture.

The digital dimension is breaking out of its favourite role (the web) and into the reality of space, shaping it to suit hybrid logics that range from a theatrical rendering of information to triggering proxemic and emotional responses; permeating and overlapping real space, like a layer of knowledge, and directly manipulating the virtual dimension, where it questions physical objects by interacting with a conceptual space.

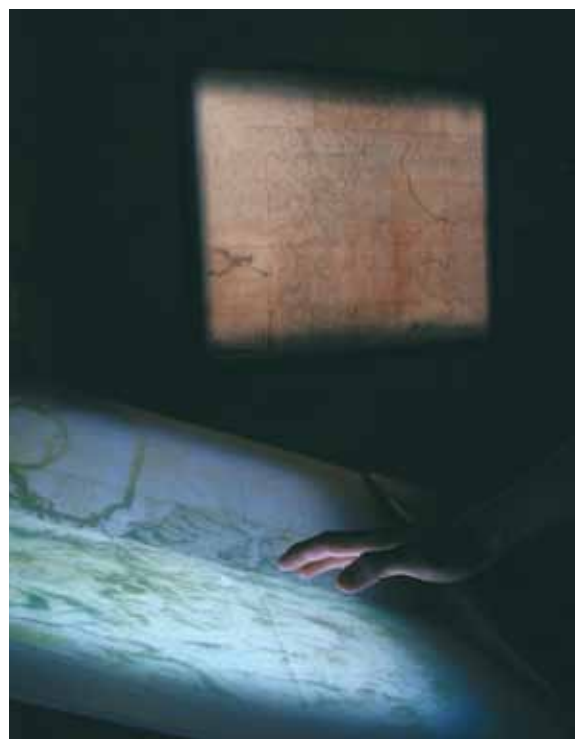
Since traditional models of museum design provide pre-determined, fixed spatial settings, the experience they introduce remains symbolic, narrative and sequential. Compared to this, the new frontiers of digital museum design work on a logic that is closer to the real world, blending the place where the interaction takes place together with the display, so that the visitor's gestures move away from projection and metaphor and towards simulating physical gestures.

Technology is becoming an increasingly transparent tool for involving the observer-user in meta-narratives: potential layers of the cultural tale that explode and/or recompose units of meaning co-ordinated by a unifying act of direction. This new paradigm is matched by a change in perspective: instead of a surface where contact takes place, what is designed now is an interactive event, a performance that is staged to take place in the user-author's space-time.





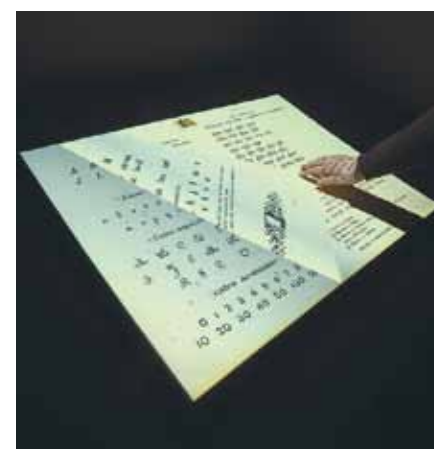
Se i modelli di allestimento tradizionali permettono una messa in scena in spazi fissi, prestabiliti, l'esperienza rimane di tipo simbolico-narrativo-sequenziale. Le attuali frontiere dell'allestimento digitale, invece, operano secondo una logica più vicina al mondo reale, nella quale si fondono luogo dell'interazione e della messa in scena; e dove la gestualità dell'utente non è più proiettiva e metaforica, ma simulativa di quella fisica. La tecnologia si fa sempre più trasparente per coinvolgere lo spettatore/utente in meta-narrazioni: stratificazioni possibili del racconto culturale che atomizzano e/o ricompongono unità di senso coordinate da un atto registico unificante. A questo nuovo paradigma corrisponde, perciò, un cambiamento di prospettiva secondo cui non si progetta una superficie di contatto, ma un evento interattivo, una performance: che verrà agita nello spazio-tempo dell'utente/autore.



Montagna in movimento, allestimento multimediale. Coordinamento: Associazione Culturale Marcovaldo. Ideazione e realizzazione percorso multimediale: Studio Azzurro Produzioni, 2007. Immagini: Archivio Associazione culturale Marcovaldo
Mountains in movement, multimedia installation. Co-ordinated by Marcovaldo Cultural Association. Multimedia visit devised and created by Studio Azzurro Produzioni, 2007. Images: Marcovaldo Cultural Association Archives.



Montagna in movimento
Mountains in movement



Museo Martinitt e Stelline, percorso multimediale interattivo permanente. Realizzazione: N!03 studio ennezerotre, 2009
Martinitt and Stelline Museum, permanent interactive multimedia visit. Installed by N!03 studio ennezerotre, 2009