

14 gennaio 2019 09:18

Polo del '900, tecnologie immersive e interattive per la partecipazione culturale



Le nuove tecnologie digitali, sempre più immersive e interattive, utilizzate come strumento per i musei, l'educazione e la cultura sono al centro del progetto da cui nasce Deep: Digital Ecosystem and Engagement for People, una giornata di lavori dedicata alla riflessione sull'utilizzo delle tecnologie digitali immersive per la partecipazione culturale e il coinvolgimento attivo del pubblico che si terrà il 17 gennaio 2019, presso il Polo del '900 di Torino.

L'evento è organizzato dall'Associazione Culturale Manitoba, il Polo del '900 e la Compagnia di San Paolo che, mettendo a confronto voci di esperti e progetti concreti, si propongono di far luce su nuovi linguaggi culturali, più vicini alla società attuale e meglio riconosciuti dalle nuove generazioni, per indagarne potenzialità, rischi e limiti.

Ad aprire i lavori sarà Simone Arcagni, Professore Associato presso l'Università di Palermo, esperto di strumenti digitali. Subito dopo, saranno presentati alcuni esempi rilevanti che mostrano come le tecnologie digitali immersive e interattive possano aumentare il coinvolgimento attivo del pubblico, con effetti che mirano alla valorizzazione culturale e alla tutela della memoria storica.

I PROGETTI

Torino, 12 Giugno 1940 – Conflitti lontani nel tempo diventano vicini nello spazio simulato

L'esperienza di realtà virtuale Torino, 12 Giugno 1940 ha proposto un modo innovativo e coinvolgente per evocare l'impatto dei bombardamenti su Torino e i suoi

abitanti, proponendo al visitatore un viaggio virtuale nel tempo, nel cuore di una di quelle drammatiche notti degli anni '40.

L'esperienza di realtà virtuale è fruibile presso il rifugio antiaereo del Museo Diffuso della Resistenza della Deportazione della Guerra dei Diritti e della Libertà (ex rifugio aziendale della "Gazzetta del Popolo"). Durante la conferenza verranno restituiti i dati raccolti tramite questionari predisposti per i visitatori e verrà data al pubblico la possibilità di provare questa esperienza di VR in prima persona. L'installazione 12 giugno 1940 è stata realizzata con il sostegno della Compagnia di San Paolo, nell'ambito del "Bando Polo del '900" rivolto a progetti che mettono al centro la cultura come strumento di innovazione civica.

OGR VR – Esperienze immersive per visitatori da 3 a 99 anni

L'esperienza di realtà virtuale OGR-VR offre ai visitatori la possibilità di "vivere" le Officine Grandi Riparazioni tra il 1910 e il 1920, quando l'antica fabbrica dei treni era all'apice della propria attività, permettendo così di conoscere la storia e i cambiamenti delle imponenti strutture nel corso degli anni. Grazie all'applicazione, infatti, si potranno visionare le OGR riprodotte in grafica fotorealistica, diventando protagonisti di tutto quello che avveniva nelle Officine agli inizi del XX secolo. La realtà virtuale consente inoltre di visionare gli spazi da prospettive inedite.

Se OGR-VR è dedicata a un pubblico di età superiore ai 12 anni, il progetto Future Park delle Officine è rivolto invece ai giovanissimi dai 3 ai 12 anni. Si tratta di un parco giochi del futuro – unico spazio permanente in Europa realizzato dal collettivo giapponese teamLab – in cui i bambini si trasformano in creatori di scenari e storie che mutano e si trasformano: i loro disegni, nati da un foglio bianco, prendono vita sui ledwall, attraverso un'esperienza di realtà immersiva caratterizzata da una forte attenzione allo stimolo della creatività e all'interazione con le nuove tecnologie da parte dei più piccoli. Un progetto che mira alla socializzazione, con l'obiettivo di superare i limiti di molte esperienze immersive in un'ottica di condivisione dell'esperienza.

The Great Palermo – Luoghi lontani nello spazio diventano vicini in tempo reale

The Great Palermo è definita dagli autori, l'impresa culturale We Are Muesli, come una free interactive ballad about street food, folklore and culture of the city of Palermo, Sicily.

Il progetto è un esperimento di gioco immersivo che permette di esplorare i luoghi e di giocare con le storie del capoluogo siciliano: 19 segreti da scoprire in un esperimento di storytelling cumulativo e di valorizzazione del patrimonio culturale intangibile della Sicilia.

Dopo la presentazione dei progetti si aprirà un dibattito con il pubblico e con altri ospiti del settore, moderato e guidato dal Direttore del Polo del '900 Alessandro Bollo, su criticità, potenzialità e possibili sviluppi del rapporto tra tecnologie immersive, audience engagement e innovazione culturale. Durante il convegno il pubblico potrà indossare i visori di VR e immergersi in prima persona in questi percorsi esperienziali.

Agenzia giornalistica **AgCult**
registrazione al Tribunale di Roma 195/2017
Via Cattaro, 28 - 00198 Roma
redazione@agcult.it