

Con il contributo di



CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA ARTIGIANATO E AGRICOLTURA
DI TORINO

Coordinamento tecnologico



Partner tecnico



Con la collaborazione di



torino
piemonte
internet
exchange



Tactile Vision Onlus

Il nuovo allestimento dell'Archeologia del Cinema

Completato il restyling del piano +5 della Mole Antonelliana che integra moderne tecnologie digitali, suggestivi spazi espositivi, modelli visivo-tattili, contenuti multimediali aggiuntivi per un viaggio multisensoriale nel mondo del cinema, per una visita più partecipata e accessibile e per un museo aperto a tutti

Il Museo Nazionale del Cinema presenta il completamento del restyling del piano dell'Archeologia del Cinema, un vasto progetto di rinnovamento degli allestimenti e dei contenuti all'insegna dello slogan ***Il Museo per Tutti, il Museo per Te***, volto a rendere la Mole Antonelliana uno spazio ancora più accogliente, consentendo a tutti di muoversi con facilità in funzione dei propri interessi e delle proprie esigenze.

L'ampio ricorso alle nuove tecnologie digitali - il cui progetto è stato presentato lo scorso dicembre ed è stato realizzato grazie al sostegno della **Camera di commercio di Torino** e il coordinamento tecnologico di **Torino Wireless** - è volto a migliorare l'esperienza di visita per tutte le tipologie di pubblico (con particolare attenzione alle persone con disabilità), a facilitare la conoscenza delle opere esposte, a consentire la scelta di percorsi personalizzati e ad ampliare l'esperienza anche prima e dopo la visita al museo.

E' un progetto che coinvolge l'edificio nella sua interezza, grazie a una rete WiFi aperta e gratuita, accessibile da tutti i livelli della Mole Antonelliana, la creazione di 250 Tag disposti lungo il percorso di visita per consentire la visualizzazione di contributi aggiuntivi attraverso *smartphone* personali o *iPad* in dotazione, didascalie digitali su *tablet* da 9 e 7 pollici e suggestive postazioni interattive.

Il restyling del piano dedicato all'Archeologia del Cinema, realizzato grazie al contributo della **Compagnia di San Paolo**, vede coinvolte tutte le otto sale tematiche, interamente o parzialmente ripensate: il *Teatro d'Ombre*, l'*Ottica*, le *Scatole Ottiche* e la *Stereoscopia*, il *Panorama*, la *Fantasmagoria*, le *Immagini in Movimento*, la *Cronofotografia* e la *Nascita del Cinema*.

Il nuovo allestimento permette sia una visita più partecipata e accessibile sia di sperimentare, attraverso le tecnologie, quelle esperienze spettacolari che, più di due secoli fa, già ponevano lo spettatore al centro di un universo visivo artificiale, dandogli la sensazione di essere in un'altra realtà. E' il caso del *Panorama* e della *Fantasmagoria*, che garantiscono l'"immersività" a tutti i visitatori, normo dotati o ipodotati, grazie ad un allestimento multisensoriale che affianca ai tradizionali strumenti espositivi (scenografie e media di vario tipo) un uso attentamente studiato del suono (musica, rumori ed effetti sonori speciali realizzati da *sound designers* prestatati dal mondo del cinema).

Lungo tutto il percorso espositivo sono dislocati anche 6 modelli visivo-tattili da toccare ed esplorare con le mani per sperimentare il funzionamento dei principali dispositivi precinematografici e scoprirne così la meccanica delle immagini che creano. A fianco ci sono pannelli visivo-tattili e 22 Tag ottici e Tag a sfioramento (NFC) che attivano contenuti multimediali aggiuntivi e l'audio descrizione dei testi utilizzando il proprio *smartphone* o la guida *iPad*.

Il nuovo percorso proposto offre differenti livelli di approfondimento e una novità interessante: un segnaletica particolare indica un percorso "veloce" segnalando gli *highlights* che permettono di avere una sintetica ma esaustiva visione d'insieme.

*"E' il più ambizioso progetto di rinnovamento dalla sua apertura - afferma il Direttore del Museo Nazionale del Cinema **Alberto Barbera** - un work in progress che ha preso il via oltre un anno fa e ci vedrà impegnati per altri due almeno, con l'intento di rendere la visita del Museo un'esperienza ancora più ricca, appagante e indimenticabile. I nuovi contenuti e l'utilizzo intelligente delle tecnologie digitali generano inedite possibilità al servizio della conoscenza e di ogni tipo di pubblico. Mi piace sottolineare il grande impegno che questo vasto progetto comporta, reso possibile dal sostegno di numerosi partner che come noi credono nella necessità di investire sul futuro delle istituzioni culturali anche in tempi di ridotte risorse economiche e finanziarie".*

Come sottolineato da **Guido Bolatto**, Segretario Generale della Camera di commercio di Torino: *"Il sempre più frequente dialogo tra cultura e tecnologia permette non solo di valorizzare il patrimonio museale del territorio, ma anche di mettere alla prova le nostre imprese ICT nello studio e nella proposta di soluzioni innovative. Per questo la Camera di commercio di Torino ha voluto investire in questo ambizioso e pluriennale progetto, che grazie alle nuove tecnologie rende il Museo del Cinema più accessibile e coinvolgente da tutti i punti di vista: dal WiFi libero alla virtualità aumentata, fino all'attenzione per pubblici particolari (famiglie, turisti stranieri, utenti ipovedenti, ecc.)".*

Il progetto "Il Museo per Tutti, il Museo per Te" proseguirà con il riallestimento del piano dedicato alla Macchina del Cinema (livello +15) e la realizzazione di nuove soluzioni e modalità di fruizione rivolte anche alle persone con disabilità uditiva.

PRESS INFO MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA

Resp. Ufficio Stampa: Veronica Geraci - T +39 011 8138509 | M +39 335 1341195 | geraci@museocinema.it

il Museo per Tutti il Museo per Te

+ facile
+ sicuro
+ leggibile
+ accessibile
+ partecipato

Il nuovo allestimento dell'Archeologia del Cinema

Da sempre luogo dinamico e in continua trasformazione, il Museo Nazionale del Cinema presenta la seconda tappa del progetto **Il Museo per Tutti, il Museo per Te**. Rendere la Mole Antonelliana uno spazio ancora più accogliente, far vivere ai visitatori un'esperienza piacevole e gratificante che si può estendere oltre i confini del museo, consentire a tutti di muoversi con facilità in funzione dei propri interessi e delle proprie esigenze, sono gli indirizzi di rinnovamento che guidano le strategie del Museo Nazionale del Cinema.

Oggi il pubblico può visitare il piano dedicato all'**Archeologia del Cinema completamente rinnovato** grazie al contributo della **Compagnia di San Paolo**. Oltre alle nuove vetrine, che da dicembre consentono la tutela ottimale e il *turn over* delle opere di una collezione tra le più importanti al mondo, è possibile percorrere le otto sale tematiche dell'area sperimentale interamente o parzialmente ripensate.

Le nuove aree sono state riprogettate non solo per consentire al pubblico una visita più partecipata e accessibile, ma anche per sperimentare, attraverso le tecnologie odierne, quelle esperienze spettacolari che, più di due secoli fa, già ponevano lo spettatore al centro di un universo visivo artificiale, dandogli la sensazione di essere immerso in un'altra realtà.

Era il caso del Panorama e dello spettacolo di Fantasmagoria. Il primo ha rappresentato un fenomeno di massa tra i più importanti del XIX secolo ed è riproposto in chiave moderna dal museo con la tecnologia digitale della Virtualità aumentata. In questo modo lo spettatore può osservare lo stesso panorama della città che si vede dal tempio della Mole Antonelliana e interagire con il paesaggio rappresentato, scoprendolo nel suo presente e nel suo passato. La Fantasmagoria, l'altra grande esperienza spettacolare che precedette la nascita del cinema, è invece riproposta con immagini d'epoca a soggetto fantastico-macabro e un sistema di proiezioni che ricostruiscono il clima particolare dello spettacolo originario, totalmente basato sul disorientamento spaziale e temporale dello spettatore dell'epoca.

Per garantire l'esperienza dell'"immersività" a tutti i visitatori, normo dotati o ipodotati, si è scelto un allestimento multisensoriale che affianca ai tradizionali strumenti espositivi (scenografie e media di vario tipo) un uso attentamente studiato del suono (musica, rumori ed effetti sonori speciali).

Lungo tutto il percorso espositivo sono dislocati modelli visivo-tattili da toccare ed esplorare con le mani per sperimentare il funzionamento dei principali dispositivi precinematografici e scoprirne così la meccanica delle immagini che creano. A fianco ci sono pannelli visivo-tattili, Tag ottici e Tag a sfioramento (NFC) che attivano contenuti multimediali aggiuntivi e l'audio descrizione dei testi utilizzando il proprio smartphone o la guida iPad.

Il nuovo percorso proposto offre differenti livelli di approfondimento: dalla segnalazione delle opere più importanti per il visitatore frettoloso, alla possibilità di conoscere i tesori conservati nei depositi per il visitatore appassionato che vuole scoprire il patrimonio del museo nelle postazioni video.

Il progetto "Il Museo per Tutti, il Museo per Te" proseguirà con il riallestimento del piano dedicato alla Macchina del Cinema (livello +15) e la realizzazione di nuove soluzioni e modalità di fruizione rivolte anche alle persone con disabilità uditiva.

IL PANORAMA

Il Panorama è un'installazione progettata con la finalità di riproporre al pubblico una popolare esperienza spettacolare che, prima della nascita del cinema, ebbe una diffusione di massa senza precedenti dalla fine del Settecento fino a tutto il secolo successivo.

Si tratta del *Panorama*, un'immensa veduta paesaggistica costruita sugli artifici del *trompe-l'œil* pittorico, estesa a 360 gradi ed esposta in un edificio circolare, che il pittore Robert Barker inventò nel 1787 per far vivere o rivivere agli spettatori esperienze di paesaggi sconosciuti o familiari. La modalità di visione del dipinto, da osservare dall'alto di una piattaforma al centro della rotonda, era infatti studiata per dare allo spettatore l'impressione di trovarsi immerso nello stesso paesaggio urbano, naturale o storico raffigurato dal pittore.

Oggi l'esperienza immersiva di questo antico spettacolo, che ha lasciato una traccia indelebile nel linguaggio corrente con l'introduzione del termine "panorama", è riproposta in chiave moderna nello spazio espositivo del Museo. Lo spettatore può osservare lo stesso panorama della città che si vede dal Tempietto della Mole Antonelliana, a 85 metri di altezza. Grazie alla tecnologia digitale, è possibile interagire con il paesaggio rappresentato: scorrere e zoomare la grande panoramica, scovare i dettagli dell'immagine e navigare tra i luoghi di Torino, attivare i filmati d'epoca provenienti dalla collezione del museo non solo per scoprire, in un viaggio a ritroso nel tempo, come Torino è cambiata dagli inizi del Novecento ma anche per visitare il vecchio Museo del Cinema a Palazzo Chiabrese e conoscere la sua fondatrice.

La scelta precisa di un allestimento multisensoriale ha portato alla realizzazione di un panorama non solo visivo ma anche sonoro per consentire di viaggiare nel tempo e nello spazio tra i suoni della città.

Il Panorama sfrutta un motore grafico 3D interattivo che gestisce più di 9000 foto con spazializzazione del suono a 360 gradi ed è pilotato dall'utente grazie a un tavolo touch. L'usabilità è stata progettata per offrire la stessa immediata modalità di interazione alla più ampia tipologia di visitatori, incluse le persone con disabilità visiva. Le azioni da fare sono quelle tipiche degli attuali smartphone.

L'installazione è stata realizzata grazie al **contributo della Camera di Commercio di Torino**.

Concept: Donata Pesenti Campagnoni

Progetto applicazione: Davide Borra

Sviluppo applicazione: NoReal.it

Gigafoto: Antonino Del Popolo

Sound Design: Vito Martinelli e Paolo Armao - Zero dB

Lavorazioni delle pellicole effettuate presso i laboratori:

La Camera Ottica, Gorizia; L'Immagine Ritrovata, Bologna; Nova Rolfilm, Torino

LA FANTASMAGORIA

Sul finire del '700 la lanterna magica giunge alla sua piena maturità espressiva grazie allo spettacolo di Fantasmagoria di Paul Philidor ed Étienne-Gaspard Robert, noto come Robertson. Il successo è tale che anche la parola “fantasmagoria” entra presto nel linguaggio corrente con una ricchezza di significati senza precedenti.

E' dunque una delle più suggestive esperienze spettacolari dell'archeologia del cinema quella che il museo propone in una reinterpretazione contemporanea. Immagini a soggetto fantastico-macabro, provenienti dalla collezione di vetri per lanterna magica conservata dal Museo Nazionale del Cinema, sono proiettate su 5 grandi schermi secondo alcune tipiche tecniche fantasmagoriche: effetti di “zoomata” dell'immagine, simultaneità dei punti di proiezione, apparizione/sparizione improvvisa dell'immagine, proiezione su fumo, suoni mirati a immergere lo spettatore nel clima dello spettacolo e a coinvolgerlo via via con studiati momenti di suspense.

La scelta di un suono spazializzato appositamente studiato per avvolgere lo spettatore contribuisce a ricreare la qualità della percezione immersiva che caratterizzava l'originario spettacolo di fantasmagoria.

L'installazione è stata realizzata grazie al **contributo della Compagnia di San Paolo**.

Concept: Donata Pesenti Campagnoni

Regia, postproduzione e sviluppo software: Bruno Rizzato, Marco Sibino, Marco Torello, Roberto Liccardi - Deltaimaging

Sound Design: Vito Martinelli e Paolo Armao - Zero dB

Digitalizzazione vetri per lanterna magica: Roberto Goffi, Giancarlo Tovo

L'archeologia del cinema

Che cosa c'era quando il cinema non c'era?

E come nasce quella stupefacente esperienza che certamente fu la prima proiezione di “fotografie animate”?

Di sicuro, non dal nulla, né tantomeno all'improvviso. Prima del cinema, un lungo e ininterrotto susseguirsi di pratiche e ricerche scientifiche, tecnologiche e spettacolari nate con lo scopo di riprodurre la vita intorno a noi hanno richiamato masse di spettatori di ogni età e ceto sociale: tante storie diverse che, lungo l'arco di alcuni secoli, talora si sono incontrate per poi procedere parallelamente, incrociarsi di nuovo o proseguire per la propria strada.

È un fenomeno complesso che, nel corso degli anni, è stato classificato come “pre-cinema” o “proto-cinema” o, ancora, “archeologia del cinema”, ma che si fonda su un minimo comun denominatore apparentemente lontano dal cinema: l'ottica e le sue leggi che hanno dato luogo all'universo immaginifico delle camere oscure, delle scatole ottiche, delle lanterne magiche e di tanti successivi dispositivi per animare le immagini fino a trovare nello spettacolo delle “fotografie in movimento” uno sbocco felice.

Una raccolta di meraviglie

La collezione dedicata all'archeologia del cinema e alla fotografia storica comprende circa 150.000 opere e offre un ampio panorama dei percorsi tecnici, scientifici e spettacolari che hanno portato alla nascita della settima arte. Unanimemente considerata una delle più importanti al mondo, essa è nata dall'interesse per l'archeologia del cinema di Maria Adriana Prolo che, dal 1942 in poi, ha incrementato la collezione con una sistematica politica di acquisizioni perseguita con tenacia e spesso con proprie risorse personali, date le modeste disponibilità finanziarie del Museo. Così facendo M.A. Prolo è riuscita a formare una collezione ricca di opere di grande valore, in taluni casi uniche, che riflettono la spiccata inclinazione della collezionista verso i risvolti più spettacolari dell'archeologia del cinema e il periodo compreso tra il '700 e la prima metà dell'800. A essa si affianca la sua collezione sulla storia della fotografia (*trait-d'union* tra l'archeologia del cinema e la settima arte, secondo M.A. Prolo) che presenta significative testimonianze dalle origini sino al 1940.

Dopo la morte della fondatrice, nel 1991, il Museo ha continuato ad accrescere la collezione. Due sono in particolare le acquisizioni che hanno contribuito in misura decisiva al suo ampliamento. La prima, del 1995, ha interessato la raccolta dei fratelli gemelli e collezionisti John e William Barnes che, a partire dagli anni '30, indagano e documentano la storia del cinema soprattutto dal punto di vista della sua evoluzione tecnica, riservando alla preistoria delle immagini in movimento uno spazio privilegiato. In breve tempo i due fratelli formano la seconda più importante raccolta privata inglese che, nel 1964, espongono nel Barnes Museum of Cinematography, a St. Ives, in Cornovaglia. È il primo museo inglese dedicato alla settima arte, un riferimento per i ricercatori dell'epoca, purtroppo destinato a chiudere nel 1986. Nonostante i ripetuti sforzi per ottenere fondi pubblici e riaprire il museo a Londra, la raccolta è venduta: la parte relativa al cinema è acquisita dall'Hove Museum & Art Gallery di Brighton mentre quella consacrata all'archeologia va al Museo del Cinema di Torino che dà così alla collezione originaria una più completa fisionomia, documentando gli aspetti più tecnici e l'area di produzione inglese.

Risale al 2012 l'acquisizione della raccolta formata dai belgi Pierre e Zette Levie, una coppia accomunata da una grande passione collezionistica che li ha spinti a ricercare gli oggetti più insoliti. L'incontro con l'archeologia del cinema avviene nel 1957, quando si imbattono in una scatola ottica del '700 con 35 vedute lavorate per l'effetto notte/giorno. È un vero colpo di fulmine: di lì in avanti la coppia va alla caccia di testimonianze sulla preistoria dell'immagine animata. L'interesse è nutrito dall'attività di cineasta di Pierre Levie che, nel 1997, realizza alcuni cortometraggi sui grandi temi dell'archeologia del cinema: un'altra occasione per arricchire la raccolta e per sperimentare il funzionamento di alcuni complessi dispositivi, come il teatro ottico di Émile Reynaud, che Levie ricostruirà integralmente. Zette e Pierre porteranno avanti la loro impresa fino alla fine della loro vita, l'una prediligendo i giocattoli ottici che riproducono l'illusione di movimento, l'altro gli apparecchi, i dispositivi settecenteschi e quelle vedute ottiche che avevano dato il via alla loro raccolta.



IL PROGETTO ACCESSIBILITA' DEL MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA DI TORINO

E' il progetto ***Oltre la visione: il museo da toccare, il cinema da ascoltare*** (realizzato con il contributo di Regione Piemonte, Citta' di Torino e Fondazione Crt) che, a partire dal 2006, segna l'avvio di una serie di interventi specifici pianificati dal Museo Nazionale del Cinema per favorire l'accessibilità alla Mole Antonelliana e al percorso museale.

Con il progetto *Oltre la visione* il tema dell'accesso assume un ruolo strategico e non si esaurisce nella possibilità di visitare fisicamente il museo, ma diventa uno stimolo forte per garantire la **fruizione a pubblici di tutte le condizioni e provenienze**.

Gli ottimi risultati ottenuti hanno portato, nel 2011, al progetto **Il Museo per Tutti, il Museo per Te**, realizzato con il contributo della **Compagnia di San Paolo e la Camera di Commercio di Torino**.

Il progetto nasce con l'obiettivo di **consentire a tutti di muoversi nel Museo con facilità in funzione dei propri interessi e delle proprie esigenze** e di trasformare il Museo in un **luogo di partecipazione e d'inclusione**.

Oggi il Museo intende la **progettazione accessibile come condizione di partenza, necessaria sempre e ovunque** e gli indirizzi di rinnovamento che ne guidano le nuove strategie partono dalla consapevolezza di rivolgersi e di rispondere non a un pubblico indifferenziato ma a pubblici diversi dalle caratteristiche specifiche.

Il riallestimento del piano dedicato all'Archeologia del Cinema (+5) ha concretizzato questi obiettivi:

- Maggiore visibilità delle opere esposte e migliore leggibilità del ricco apparato didascalico rendendo i contenuti accessibili a tutti, grazie a un **innovativo sistema di didascalie digitali su tablet**. Il visitatore può infatti ingrandire il testo e modificarne il contrasto, secondo le proprie necessità.
- **Modelli da toccare** ed esplorare con le mani per consentire di sperimentare il funzionamento dei principali dispositivi pre-cinematografici e di scoprirne i principi tecnici; **pannelli visivo-tattili** con immagini in rilievo e testo ad alta leggibilità e in braille. A fianco ci sono **Tag ottici e Tag a sfioramento (NFC)** che attivano i **contenuti audio** (italiano e inglese) dei testi presentati nei pannelli.
- **Audio descrizioni** dei filmati.
- **Allestimento multisensoriale** che amplifica l'esperienza immersiva delle nuove installazioni realizzate (Panorama e Fantasmagoria).

Il progetto Accessibilità è curato da: Museo Nazionale del Cinema, Tactile Vision, Sub-Ti Access s.r.l., studio LL.TT.

La prossima fase del progetto, in via di definizione, prevede il riallestimento del piano dedicato a **La Macchina del Cinema (+15)** e la realizzazione di nuove soluzioni e modalità di fruizione rivolte anche alle persone con disabilità uditiva.



Nel 2010 è ufficialmente terminato il co-finanziamento dell'Unione Europea del Progetto MAP (Mobile Adaptive Procedure) nato nel 2001 come progetto di ricerca e sviluppo tecnologico ed evoluto verso un'applicazione innovativa nella tutela delle opere d'arte grazie alla collaborazione tra il Corpo Nazionale dei Vigili del Fuoco e la Soprintendenza per i Beni Storici Artistici ed Etnoantropologici del Piemonte.

MAP ha già dato prova che la conoscenza dettagliata dei luoghi e degli oggetti consente interventi mirati e selettivi, che in caso di calamità riducono il rischio per i soccorritori e agevolano, nei tempi e nei modi, la messa in sicurezza di un patrimonio prezioso e unico, contenendo, inoltre, l'inevitabile invasività delle operazioni di risoluzione di un evento imprevisto.

Il Progetto MAP, grazie all'utilizzo di tecnologia all'avanguardia, permette di individuare, in tempi ridotti ed in situazioni di pericolo, la migliore risposta dei soccorritori in caso di incendi, dissesti statici o allagamenti in edifici storici. MAP è un'"assistenza informatica" in grado di gestire in maniera "intelligente" le situazioni di emergenza, agendo in modo tempestivo ed efficace per la salvaguardia del patrimonio artistico e culturale.

Nonostante la fine dei fondi europei e la *spending review*, il Corpo Nazionale ha realizzato un nuovo sito MAP nel Museo Nazionale del Cinema. Da anni sensibile a questo tema, il Museo ha aderito al progetto MAP nel 2010, lavorando in particolare sul settore dedicato all'archeologia del cinema. A fronte dell'elevata quantità di opere esposte e del loro differente valore, è stato necessario stabilire una graduatoria di priorità per la loro messa in sicurezza. A seconda poi delle caratteristiche dimensionali delle opere, è stata messa a punto una diversa metodologia di intervento che prevede la rimozione dalla vetrina delle opere di piccole e medie dimensioni e la protezione in situ per quelle di grandi dimensioni. Il nuovo allestimento ha permesso di ripensare alle soluzioni di salvaguardia delle opere studiando sistemi funzionali sia alla gestione ordinaria sia alla messa in sicurezza.

L'obiettivo è quello di estendere il progetto a tutto il Museo.

Progetto MAP- Mobile Adaptive Procedure

Stefano Marsella, Gerardo Ferito – Corpo Nazionale Vigili del Fuoco

Consuelo Orza, Sintecna, Torino

Fabio Perossini – Kpeople ltd

il Museo per Tutti il Museo per Te

+ facile
+ sicuro
+ leggibile
+ accessibile
+ partecipato

Le nuove tecnologie al Museo Nazionale del Cinema: WiFi gratuito, *Mobile Tagging*, didascalie digitali e virtualità aumentata

Il Museo Nazionale del Cinema ha realizzato un progetto di utilizzo delle tecnologie volto a migliorare l'esperienza di visita per tutte le tipologie di pubblico, facilitando la conoscenza delle opere, consentendo al visitatore di scegliere percorsi personalizzati, condividere e ampliare la propria esperienza di visita.

Si tratta di un progetto sostenuto dalla **Camera di Commercio di Torino**, che ha come partner per il coordinamento tecnologico **Torino Wireless**.

Grazie all'intervento di **Netgear**, sponsor tecnico per la fornitura delle rete WiFi, con la collaborazione di **M2 informatica** per la gestione dell'infrastruttura ICT e di **TOP-IX** per la connettività internet, è a disposizione dei visitatori del Museo una rete wireless aperta e gratuita.

Il progetto di utilizzo delle tecnologie al Museo nasce in risposta a diverse esigenze: (a) rendere le didascalie più leggibili e illuminate, in un'ottica inclusiva e nel rispetto dei vincoli di conservazione, consentendo una facile gestione del *turnover* delle opere esposte, con minori costi e minore impatto ambientale associato alla stampa delle didascalie tradizionali; (b) mostrare parte delle collezioni conservate nei depositi e (c) consentire esperienze 'immersive' lungo il percorso espositivo.

A partire dalla considerazione che un pubblico sempre più ampio utilizza il proprio *smartphone* o il proprio *tablet* per accedere a informazioni e comunicare, si è scelto di aumentare l'*engagement* dei visitatori, proponendo contenuti aggiuntivi e offrendo internet gratuito.

Quello che si vede oggi è il completamento del progetto presentato a dicembre 2013:

Connettività *WiFi* gratuita

Il *WiFi* è aperto e gratuito all'interno della Mole Antonelliana, fino alla Terrazza Panoramica, e nelle altre sedi del Museo aperte al pubblico, il Cinema Massimo e la Bibliomediateca.

Attraverso la connettività internet **MNCFREE** è possibile accedere ai contenuti TAG, navigare su internet, consultare e-mail o utilizzare i social network.

Mobile Tagging

E' possibile leggere i TAG con il proprio *smartphone* o il proprio *tablet* o con l'*iPad* in distribuzione al Museo, mediante l'app **Microsoft TAG**, scaricabile gratuitamente da iTunes, Google Play, Windows Phone Store, Blackberry World, oppure all'indirizzo <http://gettag.mobi>.

Tramite i TAG dedicati al cinema è possibile scoprire curiosità e aneddoti, vedere foto e video riguardanti le opere esposte, ma anche sulle collezioni conservate nei depositi, consultare gli appuntamenti in calendario, creare collegamenti tra le aree espositive o con le altre sedi del Museo.

La serie di TAG dedicati alla Mole guida il visitatore all'interno dello spazio museale in una sorta di percorso antonelliano, con informazioni e curiosità legate alla storia dell'edificio e ai suoi protagonisti.

I TAG dedicati all'accessibilità sono sia ottici sia dotati di tecnologia di prossimità NFC, con audio descrizioni e audio-commenti dei testi presenti sui pannelli visivo-tattili dell'Archeologia del Cinema, rivolti in particolare ai visitatori con disabilità sensoriale.

Infine, i TAG sui materiali promozionali consentono di comunicare e dialogare con il visitatore anche dopo la visita.

Didascalie digitali

Al piano dell'Archeologia del Cinema, sia nelle vetrine espositive sia nella nuova area sperimentale, sono state realizzate didascalie digitali su display *touch* retroilluminati da 9 e 7 pollici a colori. Chi, per questioni di tempo, deve fare una visita veloce, ha la possibilità di visualizzare sia sulla vetrina che sul tablet le opere principali (*highlights*), garantendo così una comprensione del percorso nel più breve tempo possibile. Questa tecnologia viene utilizzata in risposta all'esigenza di rendere più facile la lettura con le funzioni che consentono di modificare il contrasto o ingrandire il carattere.

Virtualità aumentata

Al piano dell'Archeologia del Cinema è stata realizzata un'installazione dedicata al Panorama, che nell'800 era un dipinto raffigurante un paesaggio circolare. Oggi viene realizzato tramite una proiezione del panorama di Torino dal Tempietto della Mole Antonelliana, a cui si uniscono contributi storici, patrimonio del museo, di filmati d'epoca. La proiezione di video storici e l'utilizzo di uno schermo circolare a 270° comandati dallo sfioramento una superficie tattile creano un effetto 'immersivo' multisensoriale in un'esperienza di virtualità aumentata.

Sviluppi futuri

Nel corso del 2014 è previsto lo sviluppo della guida multimediale *iPad* con funzioni di posizionamento e di orientamento alla visita in più lingue; la guida consentirà anche di attivare contenuti audio per ipovedenti e non vedenti, video con interprete *LIS*, ma anche di scegliere percorsi per famiglie o percorsi con testi semplificati.

Infine, è in fase di progettazione l'estensione ad altre aree espositive del Museo di quanto oggi presentato in ambito tecnologico al piano dell'Archeologia del Cinema.

GLOSSARIO

TAG

È un codice a barre bidimensionale (quadrato) che viene letto da un telefono *smartphone* attraverso una *app* specifica e permette di visualizzare contenuti, video, testi tramite web. E' personalizzabile nella grafica ed è leggibile da tutti i telefoni con fotocamera. Viene attivato tramite puntamento.

NFC (Near Field Communication)

Si tratta di circuiti elettronici stampati e sottili, attivati da onde radio che emette lo *smartphone*. Una volta attivati, il circuito emette a sua volta un segnale radio che viene captato dallo *smartphone* e tradotto in contenuti. A differenza dei TAG, viene attivato a sfioramento tramite il lettore di NFC presente in alcuni *smartphone* di alta fascia.

Mobile Tagging

E' la realizzazione di una campagna di marketing basata sui TAG i cui contenuti sono realizzati per essere letti da dispositivi *mobile* (*smartphone* o *tablet*). Questa campagna può essere realizzata con TAG ottici, TAG elettronici o con entrambi (come nel caso del Museo Nazionale del Cinema).

Sito mobile

È un sito web ottimizzato per essere visitato tramite *smartphone* o *tablet*, rendendo fluida la navigazione su display *touch*.

Didascalie digitali

Nell'ambito di questo progetto, sono stati utilizzati *tablet touchscreen* per assolvere alla funzione di didascalie, consentendo la scelta dell'opere di cui visualizzare le descrizioni, in più lingue. Nel caso del Museo Nazionale del Cinema, l'utilizzo delle didascalie digitali permette una maggiore fruizione anche ai visitatori con disabilità.

Posizionamento

E' un sistema che permette di identificare con precisione la posizione di un oggetto in un ambiente.

Virtualità aumentata

È la sovrapposizione di contenuti e immagini digitali a uno sfondo proiettato.

Info-gaming

E' una applicazione che utilizza modalità di interazione ispirate ai videogiochi o di tipo ludico per informare e intrattenere l'utente.



MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA
TORINO

Con il contributo di



CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA ARTIGIANATO E AGRICOLTURA
DI TORINO

Coordinamento tecnologico



Partner tecnico

NETGEAR

Con la collaborazione di



il Museo per Tutti
il Museo per Te

- + facile
- + sicuro
- + leggibile
- + accessibile
- + partecipato

Il Museo Nazionale del Cinema

Presidente

Ugo Nespolo

Direttore

Alberto Barbera

Il nuovo allestimento dell'Archeologia del Cinema

A cura di

Donata Pesenti Campagnoni

in collaborazione con Roberta Basano e Raffaella Isoardi

Coordinamento generale

Raffaella Isoardi in collaborazione con Valentina Malvicino

Con il contributo di

Compagnia di San Paolo

Progetto Vetrine e Allestimento

Marida Cravetto e Federica Pagella - Studio LL.TT, Torino

Realizzazione vetrine

Museofab, Treviso

Allestimento

Cienne s.n.c. di Gangemi A. & C., Torino

C.S.G. Elettrotecnica Colzani s.r.l., Giussano (MB)
Fargolegno, Divisione di Fargo Film S.r.l., Torino
Nuova Rekord s.r.l., Torino

Collaborazione

Sabrina Mezzano
Paolo Bertuzzi

Restauri

Federico Borgogni, Paola Gallarini, Cinzia Oliva, Elvira Tonelli

Progetto Conservazione

Marco Perino e Chiara Bonvicini - Onleco, Torino

Test vetrine con gas traccianti

Marco Perino, Dipartimento di Energetica, Politecnico di Torino

Progetto MAP- Mobile Adaptive Procedure

Stefano Marsella, Gerardo Ferito – Corpo Nazionale Vigili del Fuoco

Consuelo Orza, Sintecna, Torino

Fabio Perossini – Kpeople Ltd

Progetto Accessibilità

Fabio Levi e Rocco Rolli - Tactile Vision Onlus, Torino

Audio descrizioni e audio-commenti

a cura di SUB-TI ACCESS Srl, Coordinamento Valeria Gallo

Collaborano al progetto

Associazione Portatori Impianto Cocleare Onlus

Consorzio Kairòs

Consulta Persone in Difficoltà Onlus

ENS - Ente Nazionale Sordi

F.I.A.D.D.A. Piemonte Onlus

F.I.S.H. Piemonte Onlus

Fondazione Carlo Molo Onlus

Istituto dei Sordi di Torino

Coordinamento

Paola Traversi

Modelli visivo-tattili

Edoardo Angeli

Michele Bertoldi

Davorin Strukan

Pannelli visivo-tattili

Andrea Lo Cascio - Tactile Vision Onlus, Torino

Riproduzioni fotografiche

Giancarlo Tovo

Progetto Audiovisivi

Roberta Cocon, Vincenzo Gioanola, Valentina Malvicino, Cristina Monti, Giancarlo Tovo

Installazione Fantasmagoria

Concept: Donata Pesenti Campagnoni

Regia, postproduzione e sviluppo software: Bruno Rizzato, Marco Sibino, Marco Torello, Roberto Liccardi – Deltaimaging, Torino

Sound Design: Vito Martinelli e Paolo Armao - Zero dB, Torino

Digitalizzazione vetri per lanterna magica: Roberto Goffi, Giancarlo Tovo

Grafica

Massimiliano Zoggia - Supermaxistudio, Torino

Un particolare ringraziamento a Claudia Gianetto e Anna Sperone

Si ringraziano inoltre Marco Galloni, Daniele Segre e Erminia Vaglietti Pinelli

Le implementazioni tecnologiche

Project management

Maria Grazia Girotto

con la collaborazione di Daniela Martinelli e Jenny Bertetto

Coordinamento tecnologico

Stefano Pisu - Fondazione Torino Wireless

Con il contributo di

Camera di Commercio di Torino

Partner Tecnico WiFi

NETGEAR, Milano

Con la collaborazione di

M2 informatica, Torino

TO-PIX, Torino

Mediaki.it s.r.l., Torino

TAG

Contenuti

Archeologia del Cinema: Roberta Basano, Raffaella Isoardi

Cinema: Nicoletta Pacini, Tamara Sillo

Percorso Antonelliano: Alessandra Aimar

Bibliomediateca: Silvio Alovisio, Antonella Angelini, Fabio Pezzetti Tonion

Cinema Massimo: Grazia Paganelli, Stella Dagna

Servizi educativi: Paola Traversi

Grafica

Massimiliano Zoggia, Supermaxistudio, Torino

Edigraf, Torino

Tablet

Contenuti

Elena Boux, Ornella Mura

Riproduzioni fotografiche

Sabrina Gazzola

Grafica

Mediaki.it s.r.l., Torino

Applicazioni Mobile Tagging - Progetto Tablet

Mediaki.it s.r.l., Torino

Mobile Tagging - Barcoding

Scanbuy Inc. - Microsoft

Installazione panorama

Concept: Donata Pesenti Campagnoni

Progetto applicazione: Davide Borra

Sviluppo applicazione: NoReal.it, Torino

Gigafoto: Antonino Del Popolo

Sound Design: Vito Martinelli, Paolo Armao - Zero dB, Torino

Lavorazioni delle pellicole effettuate presso i laboratori:

La Camera Ottica, Gorizia; L'Immagine Ritrovata, Bologna; Nova Rolfilm, Torino

Traduzioni

Kathryn Metzger

Laura Marcellino

Gail Ann Mc Dowell

Olivia Jung

SUB-TI Ltd, Londra

Ufficio Stampa

Veronica Geraci

con la collaborazione di

Helleana Grussu