

# Studio Azzurro. Musei e spazi sensibili

## Museo della mente, 2008

### What is it? (cos'è?)

È un insieme di installazioni interattive che, creando un percorso sensoriale, accompagnano il visitatore lungo una rievocazione della memoria del manicomio, articolata in sette aree: dedicate alla percezione della malattia mentale, alla vita interna degli istituti ospedalieri, alle metodologie cliniche e alla figura di Franco Basaglia in rapporto ai movimenti di riforma degli anni ottanta.

### How it is made? (com'è stato fatto?)

Le isole tematiche si sviluppano in parte all'interno e in parte all'esterno di un lungo muro trasparente, che, dividendo a metà l'intero piano, obbliga i visitatori a un continuo passaggio, fisico e percettivo, tra il dentro e il fuori del mondo del disagio mentale, attraverso giochi percettivi visivi (camera di Ames), acustici e fisici (movimenti e posizioni tipiche dei "matti" per poter usufruire delle installazioni). Le tecnologie utilizzate sono: 12 videoproiettori, 10 lettori dvd, 20 casse audio, 2 casse audio a vibrazione, 2 casse a trasmissione ossea, 2 subwoofer, 1 mixer, 6 sensori infrarossi, 1 sensore di presenza, 1 sensore a pressione, 10 sensori capacitivi, 1 macchina fotografica digitale, 1 potenziometro ottico, 6 computer, 1 monitor, 1 microfono, 1 specchio semiriflettente, 1 telecamera di sorveglianza, 4 lastre di plexiglass, 25 cornici, 1 tavolo di legno, 24 imbuti, illuminatori.

### What does it mean? (cosa significa?)

Il percorso percettivo porta l'utente a un'esperienza immersiva all'interno del museo e delle sensazioni che i pazienti provavano. Il significato dell'opera è quello di non dimenticare le brutalizzazioni degli uomini in questi centri e tutto quello che si è fatto per migliorare la loro situazione negli anni successivi alla legge Basaglia.

### What would you change? (cosa cambieresti?)

Il museo è molto immersivo, studiato a tavolino in ogni più piccolo particolare, e grazie al continuo lavoro degli operatori all'interno del museo stesso esso rimane vivo e fruibile in ogni sua piccola parte. Non noto nessun difetto sostanziale che indichi una necessità di cambiamento imminente, dato che è un'opera in divenire.

## Museo dell'acqua di Siena, 2010

### What is it? (cos'è?)

Il museo ha la forma dei musei laboratorio, dove l'utente scopre pian piano, e attraverso filmati, quello che si cela al di sotto della città di Siena. Un linguaggio multimediale che accompagna una "messa in scena" curata e allestita per favorire un'esperienza che avvolge. E il percorso del museo richiama nell'immaginario collettivo l'esperienza di scendere e poi risalire dalla città sotterranea. Si articola infatti in tre piani differenti, ognuno dei quali svela la storia del territorio senese, a partire dalla sua origine geologica, passando per la costruzione dei bottini fino a tornare in superficie grazie all'interazione con mappe, che permettono di visualizzare stralci della città e del territorio.

### How it is made? (com'è stato fatto?)

Attraversando sala dopo sala si incontrano delle installazioni multimediali, avvolte semolici video, altre volte proiezioni su plastici, o ancora un tavolo interattivo che racconta la storia del territorio attraverso delle mappe.

Le tecnologie utilizzate sono: 10 installazioni multimediali, 12 proiettori video, 11 sistemi di messa in onda, 10 impianti audio, 8 impianti sensistica, 4 monitor 42" plasma.

### **What does it mean? (cosa significa?)**

Lo scopo del museo è quello di raccontare l'oro che si cela nel sottosuolo senese attraverso un'esperienza immersiva, accentuata dalla visita del bottino adiacente al museo. Si è circondati in ogni stanza di informazioni che dovrebbero rendere più chiaro il significato delle installazioni.

### **What would you change? (cosa cambieresti?)**

Il museo ha un obbiettivo difficile da comunicare, inquanto questo tipo di musei sono già per sè poco appetibili per l'utente medio odierno. Inoltre il museo è abbandonato a se stesso, con molte installazioni fuori uso e con tecnologie obsolete. C'è da dire poi che le persone che lavorano all'interno del museo non sono tecnicamente preparate all'utilizzo di tali tecnologie, andando a inficiare quel poco che è rimasto integro. Il museo ha una grande necessità di un restauro (per lo meno tecnologico, se non quando tematico) e di persone capaci a utilizzare le tecnologie.

## **Museo audiovisivo della Resistenza, 2000**

### **What is it? (cos'è?)**

Come dice il nome stesso del museo, questo è un'insieme di raccolte esperenziali audivisive, volte a una nuova visione della resistenza. Attraverso le proiezioni di volti di testimoni, in grande scala, si sottolinea l'espressività e, attraverso un linguaggio fortemente emotivo, si tramanda la memoria. Il percorso si sviluppa in un'unica stanza e si articola attorno ad un grande tavolo, dove sono proiettati i volti della Resistenza che grazie al gesto del visitatore raccontano le vicende della Resistenza suddivise per tematiche; "Il Calendario", "Il libro dei contadini", "L'album fotografico dei partigiani", "I documenti delle stragi", "Il libro delle donne".

### **How it is made? (com'è stato fatto?)**

Il museo è tecnologicamente semplice. attraverso l'uso di proiettori sensibili al movimento, vengono attivati video. Gli oggetti interattivi sono dei libri, oggetti che di per sè tramandano la memoria. Le tecnologie utilizzate sono: 13 videoproiettori, 6 schermi, 6 oggetti interattivi.

### **What does it mean? (cosa significa?)**

Il percorso multimediale non ha altra finzione che quella di tramandare la memoria partigiana che nei luoghi di Massa e Carrara è stata molto impegnata e tragica.

### **What would you change? (cosa cambieresti?)**

Il museo, per la sua semplicità, non è altro che un'esperienza didattica ad ampio target. L'utilizzo costante dei proiettori causa un'usura molto veloce e i costi di manutenzione degli stessi sono alti, inoltre, l'utilizzo di lettori DVD per lanciare i video hanno una decadenza importante, e potrebbero causare in futuro una perdita di dati e quindi della memoria stessa che il museo si è preso in carico di tramandare.