

NAO CHALLENGE 2020

Nao & forever



naoforever



LA NOSTRA SQUADRA

NAO & FOREVER

Siamo la squadra Nao & Forever del liceo scientifico
Respighi di Piacenza.

Ancora una volta abbiamo preso parte alla
NaoChallenge e come ogni anno abbiamo nuovi
membri di età compresa tra i 15 e i 18 anni.

Durante questa prima fase del lavoro abbiamo diviso
i compiti in base nei ruoli in cui potevamo sfruttare al
meglio le nostre capacità tra programmati, grafici
e social, lavorando sempre in gruppo e in parallelo ad
ogni aspetto del progetto.

Il nostro **obiettivo**: promuovere l'arte, renderla più
accattivante e creare un'attrazione per persone di
ogni età.

PROBLEMA INDIVIDUATO



Inutile negare che, guazzabuglio di colori incorniciati nelle gallerie d'arte, spesso ci troviamo disorientati, distaccati e inevitabilmente perdiamo interesse, forse per quel linguaggio che consideriamo tanto distante dal nostro.

Uno dei problemi principali che abbiamo individuato è che comunichiamo in maniera diversa.

E' bene considerare che il dialogo tra opera d'arte e osservatore è struttamente necessario a entrambi in quanto fine ultimo della prima che è mezzo d'espressione del secondo.

Viviamo inoltre in un'epoca in cui i dispositivi tecnologici hanno fortemente influenzato il nostro linguaggio, di conseguenza è inevitabile chiedersi se la produzione artistica debba essere ancora degna di nota e come possiamo riavvicinare la nostra generazione al portato artistico della nostra nazione.

È triste pensare che sia diventato un luogo comune definire le visite alle gallerie e ai musei come noiose perdite di tempo e che la nostra generazione non sia capace di staccarsi da quei "maledetti apparecchi", ma senza moralismi dobbiamo ammettere che la tecnologia non ci ha imposto limiti.



LA NOSTRA SOLUZIONE

La nostra soluzione è quella di estendere la realtà del quadro ad una visione virtuale per rendere l'esperienza di fronte ad essa più coinvolgente e il linguaggio più comprensibile.

Con questo progetto vorremmo rafforzare il rapporto tra spettatore e opera d'arte attraverso la lente della realtà virtuale, il linguaggio si è ormai rinnovato e sarà questo a fare da ponte con il mondo degli artisti di ogni epoca storica.

IL PROGETTO

L'idea si concretizza in una postazione munita di un visore che verrà indossato dal visitatore posizionato davanti al dipinto.

Si avrà la possibilità di vedere i vari elementi o gruppi di elementi suddivisi nei differenti piani di profondità, evidenziando l'effetto prospettico.

Sarà inoltre possibile ritagliare alcune figure per comporre una nuova tavola e trattenere gli elementi ritagliati da dipinti distinti con i quali ricomporre un quadro più personale.

Ogni dipinto sarà implementato con effetti sonori che riproducono atmosfera, ambiente, metereologiche e personaggi presenti nell'opera per dare la possibilità al visitatore di immedesimarsi nella visione dell'artista e abbattendo la barriera che tanto separa il dipinto dall'uomo.

IL RUOLO DEL NAO

Guiderà il visitatore nei corridoi della galleria

Avrà il compito di condurre il visitatore verso le opere in cui può trovare gli elementi che ha richiesto

Dovrà introdurre l'opera in modo coinvolgente con dettagli accattivanti

Suggerirà modifiche da applicare al dipinto personale del visitatore fornendo informazioni e consigli preziosi

PERCHE' NOI

1. Facilmente realizzabile per il numero ridotto di dispositivi richiesti
 2. Opzione di estensione del progetto ad architettura e scultura
 3. Possibilità di sfruttare la collaborazione con galleria d'arte Ricci Oddi
-

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento particolare alla collaborativa Ricci Oddi, sempre disponibile soprattutto per tutta la durata della fase delle riprese.



CONTATTI

Ricci Oddi



0523 320742

Via S. Siro, 13, 29121 Piacenza PC